PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
2004 JÚNIUS

799,- FT

576 KONZOL



CROISSANT SZAKÉVAL

(FÉLHOLD ALAKÚ FRANCIA PÉKSÜTEMÉNY) (JAPÁN RIZSBOR)

ONIMUSHA 3 (PS2)

E3 2004 - 38 OLDALON!

RED DEAD REVOLVER • VAN HELSING • FUTURE TACTICS • THIEF
SAMURAI WARRIORS • WOT SAMURAI 2 • TRANSFORMERS • SHREK 2

www.starlogo.hu

STAR LOGO
AZ ÉN MOBILOM

WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (JAVA játékok, poli csengőhangok, színes háttérképek) csak megfelelően beállított WAP eléréssel vehetők igénybe! A beállítások tesztelésére küldd el a KNTESZT kulcsszót a 06-20-9000-868 –as alapdíjas SMS számra! Ha az itt található tartalmat le tudod tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előfizetésed. Ha nem, akkor kérd mobil szolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1220, Westel 1230, Vodafone 1270

Lepd meg barátaidat új mono csengőhanggal !

Küldd el a 06-90-62-62-62-es számra SMS-ben a kiválasztott tartalom kódját, majd egy szóközt követően barátod telefonjának típusát, végül egy újabb szóköz után barátod telefonszámát bármely mobilhálózatból! Pl: KN710119 SG 06301234567 vagy KN710119 SIE 06201234567

TOP 10

Black eyed peace - Shut up KN37429
Groove coverage - Poison KN37046
The rasmus - In the shadows KN37438
Hooligans - Szivárvány KN37702
Benny Benassi - Satisfaction KN37426
Tiesto - Traffic KN37041
Scooter Vs Acardipane and Rules-Maria KN37436
Christina Aguilera - Dirthy KN37022
50cent - p.i.m.p KN37425
Evanescence - Bring me to life KN37044

POLIFÓNIKUS

...CSENGŐHANGOK

06-90-629-888

Nox - Százszor ölelj meg KN37711
Keresztapa KN37058
Beyonce - Crazy in love KN37021
Evanescence - Tourniquet KN37045
PanjabiMC - Yogi KN37047
Junior Jack - e samba KN37432
Blacs Eyed peas - Where is the love . KN37028
Blu Cantrell and Sean Paul - Breathe KN37430
Busted - Sleeping with the light on KN37042
Jimmy - Add nekem a szívedet KN37706
50cent - In da club KN37027
Alicia Keys - Fallin KN37050
Csillagdal KN34039
Groovehouse - Hajnal KN37016
Mc hawer es tekkno -Kimegyek a temetobe KN37124
Britney - Dont let me be the last KN37033
Mariah C-Busta R-I know what you .. KN37710
Beyonce and SeanPaul - Baby Boy. KN37428
Tankcsapda - Élni vagy égni KN37063
LI Junior - Raggamoffin2 .... KN37034
Macskafogó KN37059

POLI Csengőhangot így rendelhetsz: Bármely hálózatból küldd el a ki a kiválasztott többszólamú csengés melletti kódot SMS-ben a 06-90-629-888 számra!
Példa: KN37021

Polifónikus csengőhangok a következő telefonokra tölthetőek:
NOKIA: 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650
PANASONIC GD67 és annál magasabb
SONY ERICSSON T610
SAGEM My X-6
SIEMENS S55 és annál magasabb
SHARP GX10i és annál magasabb.

TOP 10

Black eyed peas - Hey mama KN28083
Csillagdal KN24039
Eminem - Purple hills KN28060
Busted - Who's David KN28054
Ákos - Ilyenek Voltunk KN25091
Keresztapa KN21031
Knight Rider KN21025
Kylie Minouge - Red blooded woman KN28061
James Bond KN21007
Beatrice - Azok a boldog szép napok KN21164

MONO

...CSENGŐHANGOK

06-90-62-62-62

Eminem - Square dance KN28068
Avril Lavigne-Complicated KN28079
Scooter - Ramp KN22073
Jó a rossz és a csúf KN22027
Máté Péter - Egyszer véget ér KN21249
Rammstein - Sonne KN28070
Marilyn Manson - Beautifull people KN28062
ATB-9pm KN28078
50cent - 21 questions KN28010
Adams Family KN22000
Zoltán Erika - Szerelmre születtem . KN21323
Esti mese KN22009
Hooligans-Játszom KN28275
Black Eyed Peas - Shut up KN28048
Sterbinszky - Axetazis KN22074
Groovehouse - Hajnal KN21201
Love story KN28222
Friends KN24018
Flinstones KN21008
Prodigy - Baby's got a temper KN22071
P-Mobil - Nálam mindig 2Ft ez a dal . KN21273
Faithless - We Come One KN21009

Romantic - Szeretem Őt KN27840
No Doubt-Hey baby KN28059
American Pie KN22001
Flashdance KN22011
Lenin KN22034
Kacsamesék KN22028
Máté Péter - Ez majdnem szerelem KN21250
Bon Jovi-Living On A Prayer KN21440
Maroon5-Harder to breathe KN28082
Bon-Bon - Valami Amerika KN21173
Omega - Gyöngyhajú lány KN21264
New order - Blue monday KN28044
V-Tech - Búcsúzz el KN21318
Lord Of Dance KN22035
Family Frost KN22010
KánKán KN22029
Lenin KN22034
Csillagdal KN24039
Lost In Space KN22036
Blue - All rise KN28036
Vénusz - Kockahas KN21113
Black eyed peas - Hey mama KN28083
Avril Lavigne-Complicated KN28079
Crystal - Amíg csak élek KN21176
Vtech - Vele minden jó KN28264
Unique - Csillagtenger KN21306
Bon-Bon-Valami Amerika KN22003
Romantic - Homokszem KN21285
Zanzibár- Táncolunk KN21118
Pink - There you go KN28069
Eminem - My Name Is KN24324
Daft Punk - Da Funk KN22070
Xzibit - Paparazzi KN22097
TNT - Tiltott perc KN21300
Christina Aguilera - What A Girl Wants KN21586
Cserháti Zsuzsa - Boldogság gyere haza KN21179
Apostol - Eladó kiadó most a szívem. KN21161
Matyi és a hegedűs - Necsi necsi ... KN28274
Crazy Town - Revolving door KN28285
Busta Rhymes-Brake ya neck KN28080
United - Coctail KN21310
2Pac - Changes KN24312
Zorba KN22069
MÁV szignál KN21251
Halloween KN22015
Braveheart KN22004
Dallas KN24006

MONO csengőhangot így rendelhetsz:

SMS-ben: Küldd el a kiválasztott tartalom kódját a 06-90-62-62-62 számra!
Mono csengőhang letöltésnél ne felejtsd el beírni a kód után készüléked típusának első két betűjelét is!
Például: ha James Bond csengést szeretnél, és Alcatel telcsid van, küldd a KN21007 AL
(Nokia-NO/Sagem-SA/Motorola-MO/Siemens-SI/Ericsson-ER/Alcatel-AL)

A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, amelyek dallamszerkesztővel rendelkeznek.

Most jön a JAVA

06-90-629-888

A JAVA játék letöltésének lépései:

1. Küldd el a kiválasztott játék kódját kétszer egymás után, két külön SMS-ben a 06-90-629-888-as számra.
2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a játékot.
3. Mentsd el a letöltött játékot a telefonodba!

Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490
Java játékot csak SMS-ben rendelhetsz: 800 Ft+ÁFA/sms



Lotus Challenge – City Racing (2x800 Ft-os)
KÓD: KNGAME 32483
Préseld be magad az ülésbe, lépj a gázra. Három szuper-erős Lotus egyikében képes vagy legyőzni 3 másik versenyzőt?
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



Deep Pocket Chess (2x800 Ft-os)
Kód: KNGAME 29849
A Deep Pocket Chess egy teljes sakk program, ami a Nemzetközi Sakkszövetség (FIDE) szabályait szigorúan követi, 9 különböző nehézségi szintet kínál!
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



Zoy's Rescue Mission (2x800 Ft-os)
Kód: KNGAME 52985
A Zoy kölykök kényszerleszállást hajtottak végre egy távoli bolygón. Mentsd meg őket a bolygó gonosz lakóitól!
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.
Sharp GX10i, Motorola T720i



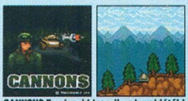
Dragon Island (2x800 Ft-os)
Kód: KNGAME 24175
Győzd le a sárkányt egy csatabárdossal. Mászkálós játék jutalomtárgyakkal, rendeteg ellenféllel.
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C60, MC60, M55, S55, SL55.



Bowling (2 x 800 Ft-os)
Kód: KNGAME 39569
Markold meg a telefonod és tarolj egy nagyot! A feladat nem bonyolult, a pálya végén a lehető legtöbb bábut kell ledönteni.
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Siemens C55, C60, MC60, M50, M55, S55, SL55.



Stalk'N'Shoot (2x800 Ft-os)
Kód: KNGAME 39581
A Főgonosz szörnyekből és egyéb antiszoci lényekből álló seregével terrorizálja az emberiséget. ...már minden társad halott...
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



CANNONS Egy igazi klasszikus harci játék! Találd el az ellenfél ágyúját! (2x800 Ft-os)
Kód: KNGAME 24121
A Cannons-ben egy vagy két játékos vehet részt – cél a másik fél ágyújának megsemmisítése.
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C55, C60, MC60, M50, M55, S55, SL55, Sony Ericsson T610, Motorola T720i.



DETONATE! Mentsd meg a világot! Te vagy az utolsó esélyünk! (2x800 Ft-os)
Kód: KNGAME 24165
Le kell rombolnod a Xieon Birodalom fegyverraktárát, amit gyilkos robotok őriznek! Robbants utat magadnak és gyűjtsd össze a kiegészítő felszereléseket!
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C55, C60, MC60, M50, M55, S55, SL55, Sony Ericsson T610, Motorola T720i.



CAVEMAN Izgalmas kaland a labirintusban Fred-del, az ősemberrel! (2x800 Ft-os)
Kód: KNGAME 24133
Segíts Frednek, a szimpatikus ősembernek, hogy a csillogó érméket összegyűjtve kijuthasson a földalatti labirintusból, elkerülve a veszélyt ...
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C55, C60, MC60, M50, M55, S55, SL55, Sony Ericsson T610, Motorola T720i.



RACING FEVER Igazi rület az autóverseny szerelmeseinek! (2x800 Ft-os)
Kód*: KNGAME 24209
Hagyd, hogy teljesen elragadjon a versenyláz! Előzd meg minden ellenfeledet, miközben eszeveszett sebességgel száguldasz végig a pályán! A célvonalig nincs megállás!
Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Siemens C55, M50, Motorola T720i.

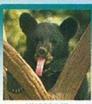
06-90-635-545

Színes háttérkép letöltésének lépései:

1. Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a kiválasztott háttérkép kódját a 06-90-635-545 számra.
2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre kattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet. 3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet.


KN660034


KN660036


KN660147


KN660187


KN660192


KN660204


KN660208


KN660213


KN660220


KN660226


KN660227


KN660236


KN662215


KN662218


KN662224


KN665062


KN665063


KN665065


KN665427


KN665428

További operátorlogók, képüzenetek, csengőhangok a TV2 Teletext 610.oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 06-1-422-3490

Logo, képüzenet és mono csengés 380 Ft+ÁFA/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Java játék, polifónikus csengőhang 800Ft+ÁFA/SMS, színes háttérkép 400Ft+ÁFA/SMS.
A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további – akcióinkról szóló – sms fogadásához. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi jogszabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu

www.starlogo.hu

STAR LOGO

AZ ÉN MOBILOM

WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (színes háttérképek) csak megfelelően beállított WAP eléréssel vehetők igénybe! A beállítások tesztelésére küldd el a KNTESZT kulcsszót a 06-20-9000-868 –as alapdíjas SMS számra! Ha az itt található tartalmat le tudod tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előfizetése Ha nem, akkor kérd mobilszolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1741, Westel 1230, Vodafone 1270

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545







Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját!
2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.
3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

Színes háttérképek 400Ft+ÁFA(100Ft)/sms. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 610. oldalán. **Telefor Kft.** Közönségszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak

TARTALOM

2004 JÚNIUS - AZ E3 2004 HÓNAPJA

Hűséges, vagy kevésbé hűséges, de legalább egy éves „576-os" múltra visszatekintő olvasóink már bizonyára tudják, hogy a június hónap nálunk mindig az aktuális amerikai kiállítás, az **Electronic Entertainment Expo (E3)** jegyében telik el. (Néha, ha éppen úgy jön össze a kiállítás ideje és a lapzárta, akkor már a májusi számban is az kapja a főszerepet – idén nem így volt.) Emiatt a „fránya" buli miatt nem jön ki igazán jó stuff már hónapok óta, ezért fogják vissza a cégek a jó anyagaikat, és erre a 3 fontos napra időzítik a nagyok az elkövetkező szezont meghatározó fontos bejelentéseket. Itt próbálhatók először ki játszható verzióban a híres címek, itt rántják le a leplet a legtitkosabb fejlesztésekről, és úgy nagy általánosságban elmondható, hogy ez *minden év legrangosabb videojátékos rendezvénye*.

Ez az a kiállítás, amit az underground, és a magukat undergroundnak mondó, de tulajdonképpen megcsömörlött gamerekből álló csoportok már évek óta temetnek (persze ettől az E3 még mindig ugyanolyan szuper buli, mint tavaly is volt, meg tavalyelőtt, és ugyanúgy nagy tömegek kíváncsiak rá, mint eddig minden évben), és amit a kommersznek titulált (az „uderground" bagázs által, természetesen :) széles játékos réteg mindennél jobban vár.

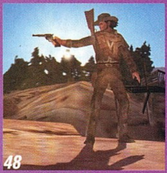
Mi már jó pár éve ott vagyunk, és gyarló gamerek révén mindig nagyon élvezzünk a show-t. Mint egy kisgyerek a Karácsonyt. Ezt a mostanit meg különösen. Mert az idén durva jó dolgok voltak. Kiutazásunk az idén ugyan nem volt problémamentes (erről pár oldallal hátrább olvashattok bővebben), de amikor már kint van az ember, ott áll a Los Angeles Convention Center valamelyik hatalmas csarnokában, látja az ezernyi villódzó képernyőt, a hömpölygő tömeget, és a sok, játékra-bámészkodásra csábító konzolt és hepeninget, akkor elfelejti minden bánatát és fáradtságát, úrrá lesz rajta az „E3 láz" nevű betegség, csak kering mámorosan a hatalmas, pompás standok körül, szívja magába a mérhetetlen, szinte feldolgozhatatlan mennyiségű információt, és arra gondol: *igen, ez nagyon komoly*… Reggel tízkor elkezded felderíteni a terepet, kettő magasságában jó esetben gyorsan bekapsz valami kaját – de csak azért, mert a gyomrod már élénken tiltakozik a mellőzés miatt –, aztán rohansz vissza játékok közé, mert mindent látni akarsz, mindennel szeretnél nyomni legalább 5-6 percet. Ha buksz a kis csecsebecsékre, megszállottan gyűjtögeted a matricákat, pólókat, tollakat, demo DVD-ket, vagy a beszerzés pillanatában még beazonosíthatatlan rendeltetésű színes izéket, és mindeközben nem csinálsz mást, csak ámulsz, bámulsz, de legfőképpen csak játszol, játszol, és csak játszol a végkimerülésig… Mert este hatkor bezár a show, és te csak akkor kapsz észbe, hogy úgy eltelt egy nap, hogy azt érzed: tulajdonképpen még semmit sem láttál! Sebaj – még két napod van!

Ezt egyszer minden *igaz játékosnak* látnia kellene. Persze a kijutás kis hazánkból sajnos csak nagyon keveseknek sikerül. Addig is, amíg személyesen is el tudtok menni az E3-ra, mi szeretnénk megmutatni és elmeséłni nektek, hogy mit láttunk. A következő oldalakon (az elmaradhatatlan játékteszteken és a Csevegőn kívül persze) 2004-es E3 összefoglalónk **első részét** találjátok, mégpedig a szokásosnál „személyesebb" hangvételben tálalva. Remélem elégedettek lesztek vele! (Folytatás a következő számban!)

(Itt szeretném megköszönni Liquidnek, Lovasnak, Stingernek és Reikernek az 576.hu-n lebonyolított „élő E3 közvetítéshez", és a Konzol összefoglaló meghegesztéséhez nyújtott segítségüket.)

Végezetül egy szó: K I L L Z O N E

Martin



Red Dead Revolver



Van Helsing



Future Tactics: The Uprising



Onimusha 3



Samurai Warriors



Way of the Samurai



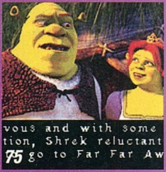
Harry Potter and the prisoner of Azkaban



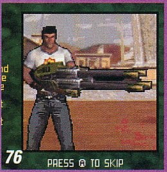
Transformers Armada



Thief



Shrek 2



Serious Sam



Van Helsing

Az 576 Konzol pontozási rendszere

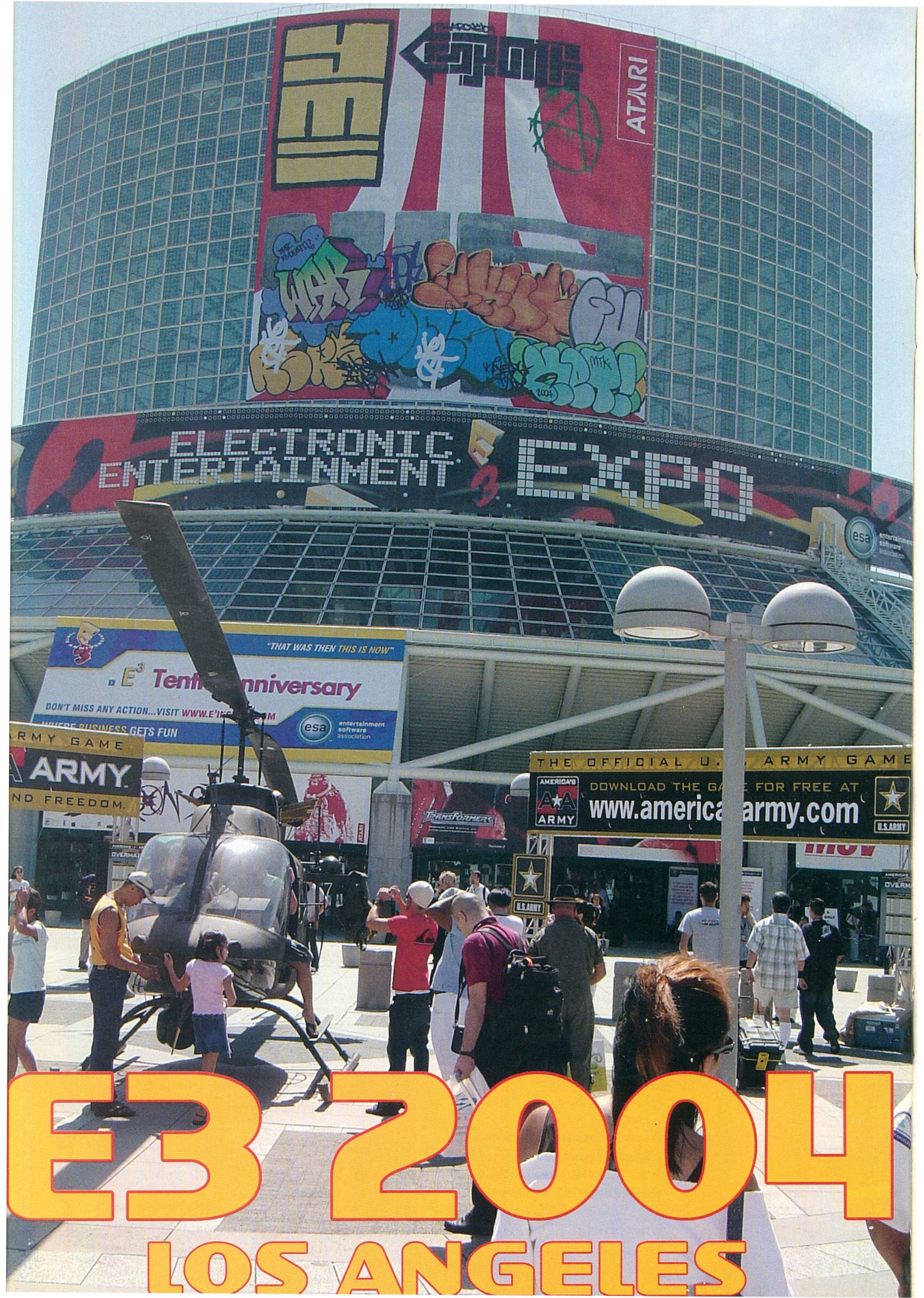
1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Onimusha 3 (PS2)



E3 2004
LOS ANGELES

AZ 576 KONZOL STÁBJA AZ E3 2004-EN... ...AVAGY HOGYAN LEHET ANNYIT SZÍVNI EGY UTAZÁS ALATT, MINT A TORKOSBORZ?

A leghihetetlenebb sztorikat mindig az élet generálja...

Május kilencedikén, szombat este, miközben (gyanús :) alsónadrágokat, rövidgatyákat és samponos flakonokat tömködtem a bőröndömbe (a papucs lett volna a legfontosabb – persze azt otthon hagytam; de ez csak cirka 16 óra múlva derül majd ki... viszont zoknit tettem be vagy 8 párat, de minek...) azon morfondíroztam, hogy vajon milyen „bemelegítő" sztorival fogom szórakoztatni az idei E3 beszámolónk olvasóit? Elég sokan kedvelitek ezeket a hülye történeteket, és eddig mindig történt valami vicces, amivel meg tudtam tölteni azt az 1-2 oldalt; de mi lesz, ha az idén minden simán megy? Arról mégsem írhatok sok ezer karakterben, hogy milyen típusú kocsit béreltünk és hol vacsoráztunk esténként...

Vasárnap reggel már nem ezzel foglalkoztam. Hétre kellett kimenni Ferihegyre. Szépen időben felkeltem, csók a kedvesem homlokára, még egyszer ellenőriztem, hogy az útlevél + pénz + hitelkártya túlélőcsomag nálam van-e (minden más maradhat, de ezek nélkül halott lennék Amerikában – már ha egyáltalán kijutnék), bedobtam a bőröndöt a kocsiba, aztán a szép verőfényes időben elindultam állandó sofőrömhöz, Győzőhöz, hogy vigyen ki a repülőtérre.

Kényelmesen kiautókáztunk. Az utak üresek. Persze, hétvége van. Tamás, megszokott útitársam előttem érkezett pár perccel. Ezer az időnk. Épp akarunk beállni a becsekkoló sorba, amikor viccesen megkérdi, hogy az útlevél nálam van-e? Mondom neki: „Hülyének nézel?". „Azt tettem be először..." Jó, jó, de mind a kettőt elraktam? A régiben van ugyanis az amerikai vízum, az új meg az érvényes kiutazó okirat, ugyebár.

Páff.... Úgy éreztem, mintha gyomron vágtak volna izomból... Rám szakadt Ferihegy üvegteteje. Egy liter verejtéket egyből ledobtam magam alá. Csak az újat hoztam el! Bázzeg, milyen egy f***fej vagyok!

Tamás, látván (feltehetőleg) erősen torzuló ábrázatomat, üveghangon megkérdi: „Ugye csak viccelsz?".

Nem, ez most nem vicc! Telefon Győzőnek: „Gyere vissza, még egy kört megyünk!".

Gran Turismo (nem, inkább Crazy Taxi :) az életben! Ötven percünk van durván, hogy Ferihegyről visszamenjünk a XV. kerületbe (igen – a világ végére; de mondjuk Békásmegyer keményebb lett volna), majd megint vissza a reptérre. Mondom a Győzőnek: „Apám, most mutasd meg, mit tud a kisgolf!". (Golf III TDI agyontuningolva, 6 sebesség, Audi turbo.) Szakítunk, mint az állat. Átlag 150, lakott területen 160. Győző szerint meglesz. Egy lomha, füstölgő távolsági buszt persze bekapunk, Győző előz egyet a záróvonalon. *Durva.* Ház előtt fékezés, berohanok, majdnem átesek a szoba üvegajtaján, a barátnőm pislogva ébred újból, nem érti, hogy mit keresek én itt. Felkapom az útlevelet, irány vissza, 20 percünk van...

Győző szerint meglesz.

Hívom a Tamást, hogy minden oké, nálam a cucc, már visszafelé megyünk. Erre mondja a Tamás (a hangja már-már hisztérikusba csap át; el tudom képzelni, hogy az infarktus küszöbén áll): most már hiába megyek, mert a gép tíz perc múlva felszáll, és azt mondják a pultos kislányok, hogy nem vár meg. Soha életemben nem indult még repülőgép időben – persze *most* olyan pontosak akarnak lenni, mint egy svájci óra. Marha jó. Mondom neki, hogy legalább a csomagjaimat vigye el, én meg majd utána megyek egy másik géppel – a legrosszabb esetben. Az útlevelem és a jegyem meg adja le a pultnál. Azt mondja, nem adhatja le, mert nem akarják megőrizni. Sőt, már azt sem tudja, hogy mit csináljon. (Ez kicsit olyan *szőke nős* volt tőle... :) Egyre jobb. Kiderül: már ő sem tud tovább várni, fel kell szállnia a buszra. Idegesen lecsapja a telefont. A Győző meg csak száguld. Átlag 180, lakott területen 200.

Elérjük a reptér határát. Győzike egy elegáns mozdulattal, 120-szal kerüli a „határőr bódé" (egy kis bodega két őrrel a repülőtér bejáratánál) előtt tökölődő 2 kocsit. Hátranézve még látom, hogy a porfelhőben vadul anyázik a két rendőr. Csikorgó fék az indulási oldal bejáratánál, berohanás, hátranézve még látom, hogy a Győző kocsijára habzó szájjal vetődik rá két újabb rendőr, akiknek rádión szóltak oda a bodegából – gondolom azért, hogy azonnal gumibotozzák halálra azt a Golfos állatot, aki az imént tépett el mellettük... (Magamban zokogok: most tartozom a Győzőnek legalább 20 ezer forinttal. Remélem a jogsiját nem veszik el?!)

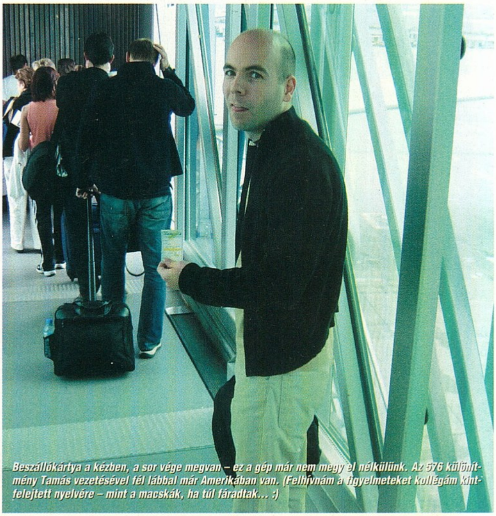
Odarohanok a pulthoz (ezren állnak sorba – valaki már az anyámat szidja, hogy mit képzel ez a tetovált állat), mondom én vagyok a csávó, aki késett. Meg, hogy hol az útlevelem. A nő nyugodtan rám néz, felemeli a telefont, és még nyugodtabb hangon beleszól: „Sziasztok, megjött az utas."... aztán csinálja tovább a beszállítást, mintha mi sem történt volna. (Közben a Győző telefonál – kidumálta magát a rendőröknél. Megspórolt nekem egy csomó pénzt...)

Telnek a percek...

Megcsörren a telefon. Jöhet az utas. Előkerül az útlevél és a jegy. Integet egy srác – reptéri alkalmazott –, hogy menjek vele. Jópofizik, miközben átkísér a kapukon. Ha nem az ő brigádja lenne szolgálatban, bizony csúnyán megszívtam volna, mondja. Az tuti. Megkapom a beszállókártyát – mivel én voltam az utolsó, nem a turistaosztályra ültetnek, hanem a business class-ra. Jópofiznak a pultosok: jó a taktika, *biztos erre játszottam.* Ja. *Öregedtem 5 évet.* A busz csak rám vár, egyedül vagyok rajta. Kivisz a kisgéphez. Az is csak rám vár. Képzeljétek el a következő jelenetet: az ajtóban áll a stewardess, kedvesen fogad. Belépek, fullra tele a repülő, mindenki engem néz. (Ki ez a barom, akire 10 perce várnak?) A helyem a 01-es sor első ülése – konkrétan ugye a repcsi légejején, a pilótafülke mögött, a legmenőbb hely... A stewardess csávó mosolyog rám, mint a tejbetök. (Szerintem homár...) Tamás egy sorral hátrébb. Olyan a feje, mintha érzéstelenítés nélkül lenyomtak volna rajta egy vakbélműtétet. Dobok neki egy poént: „Ennyi izgalom kell, nem, Tomikám?"... A felzúgó motorok zajában még mintha hallanám, ahogy elküld egy melegebb éghajlatra... Aztán pánikszerűen bealszik.

Münchenben a jegy szerint 1 óránk van az átszállásra. Tamás ideges: a csomagjaink állítólag nem fértek fel a kisgépre, mert túlsúly volt, meg amúgy is késők voltunk. (A késők meg kapják be...) Így az amerikai nagygépre sem kerülnek fel. Állítólag majd egy későbbi járattal jönnek. Szuper, ez azt jelenti, hogy Amerikában minimum egy napig cucc nélkül leszünk? Persze ilyen kezdés után ez már meg sem kottyan. (Annyi ruhánk van, ami rajtunk van. Nálam még egy fogkefe is, meg némi fogkrém. A Tamásnál semmi. Majd veszek neki kefét.) Keressük a H8 jelű kaput. Elég „egyértelműek" a nyilak: útmutatásuk alapján akár északnak és délnek is indulhatnánk, felmehetnénk a lépcsőn, vagy le a pincébe. A Tamás szentségel. Szerintem azonnal agyvérzése lesz. Az Amerikába induló gépekhez vezető kapuknál iszonyat sor. Cipő le, fémtárgyak ki, agyonvizsgálnak. Ahogy néz rám a német alkalmazott, jön egy sanda gyanúm, hogy most még a gatyámba is benéznek... Megúszom.

Megtaláljuk a H8-at. Sehol senki. Már messziről integetnek – mi vagyunk az utolsó utasok, csak ránk vártak. *Ez egy ilyen nap.* Beszállunk. Sajnos itt már nem a business class-ra...



Beszállókártya a kézben, a sor vége megvan – ez a gép már nem megy el nélkülünk. Az 576 különítmény Tamás vezetésével fél lábbal már Amerikában van. (Felhívnám a figyelmeteket kollégám kintfelejtett nyelvére – mint a macskák, ha túl fáradtak... :)

A 12 és fél órás út eléggé könnyen elrepül. Érthetetlen módon, szokásomtól eltérően most nem kapok hisztériás rohamot 5 óra után. Végig GBA-zom az utat. Tamás 3 játékot hozott: Sims Bustin' Out, Return of the King, Yoshi's Island. A Király egy *istencsapása*. Két perc után már legszívesebben kidobnám az ablakon... ha ez nem vezetne totális katasztrófához egy repülőgépen, ugyebár. A Yoshi baró, de iszonyat nehéz. Fél óránként nyomom ki idegrohammal küszködve a gépet, miközben azt mormogom: „Én vagyok az erősebb, én ki tudlak kapcsolni...". A Sims két óra játék után dögunalom. Ismétlődik, ismétlődik, ismétlődik, ism... (Elaludtam)

Megérkezünk Los Angeles-be. Délután két óra, vasárnap. Visszafelé mentünk, mínusz 9 órát. A csomagok sehol. Tamás túl a holtponton, már semmi sem érdekli, csak egy palack jéghideg Dr. Pepper. Én viszont épp kezdenék hisztériázni, ha nem lennék hullafáradt. Kérdezem az egyetlen lézengő reptéri egyenruhást: ilyenkor mit a p***a teendő? Azt mondja, keressek egy Lufthasás embert. *Köszi.* Akkora az ottani reptér, mint egy kisebb falu. Végül találunk valakit. Felírja a szállodánk címét – ne aggódjunk, estére kiviszik majd a csomagjainkat. Nem aggódunk. Legfeljebb veszünk pár ruhát.

Nagyon tuti az idő – mint mindig. Napsütés, kellemes meleg. Nem olyan szemét, mint Magyarországon. (Hogy van az, hogy tavaly nyáron *egyetlen* hétvége sem volt, amikor tökéletes lett volna az idő? Persze kedden, meg szerdán mindig tudott kánikula lenni. Péntekre meg rendszerint bekulázott. Idén is ez lesz?) Elkapjuk az autóbérlő cég kisbuszát, az irodában 5 perc papírmunka (imádom, ahogy intézik a dolgokat!). Hosszú tömött sorokban állnak a szebbnél-szebb gépek. Tamás választ: egy égszínkék-metál Chrysler Pacifica rabolja el a szívét. Negyed óra sem telik el, és már repesztünk is a koreai városrészbe, kedvenc szállodánkba. Tamás boldog. Amerika csodálatos. Vígan dalolunk: *Livin' LA, drinkin' all day...*





Most már semmi baj sem történhet...

Beállunk a szálloda parkolójába, irány a recepció. Ránézek a (feltehetően) koreai illetőségű, alacsony, 50 kilós, fiatal csávóra (egy, a koreai kerületben levő szállodában kik is dolgozhatnának mások, mint koreaiak?), és az orra alá tolom a hivatalos, pecsétes, az utazási iroda által szignózott vouchert (a szobafoglalásról szóló bizonylat), majd ékes angolsággal közlöm, hogy *megjöttünk*. Nézi. Nézi. Néz engem. Nézi a számítógépét. *Ebből baj lesz...* Kéri a Tamás hitelkártyáját. Kérdezzük minek? És akkor kimondja (először): „Ánidzsó kreditká ótöráj". (Eredetileg ez akart lenni: I need your credit card authorize – Áj níd jor kredit kárd aóthőrájz; jelentése: engedélyeztetni kell a hitelkártyát.) A Tamás nem érti. Én is csak kapizsgálom. Mondom neki adja oda, biztos a kisebb költések miatt akarja leellenőrizni – pl. ha a szobából akarsz telefonálni, vagy mittudomén'. Áthúzza a gépen – nem jó. Nincs rajta elég pénz, mondja. Mosolygok, és angyalarccal kérdezem: minek a sok pénz? (Ekkor már sejtem – most egy nehéz menetnek nézünk elébe.) Kimondja újra: „Ánidzsó kreditká ótöráj". Oké, de ha ki van fizetve a szoba egy hétre (amit a foglaló is bizonyít), akkor minek a kártya? A szoba szerinte nincs kifizetve. Ők ugyan nem kérnek előre pénzt soha. Ők csak a kijelentkezéskor veszik le a pénzt a kártyáról. Ő tudja. Ő itt dolgozik.

Kezd felmenni a pumpám. Idegesít, hogy a csávó láthatóan s*gghülye, nem ért a dologhoz, de láthatóan minket néz s*gghülyének. (Ráadásul most még haza sem tudunk telefonálni, mert otthon vasárnap éjjel van, senki sem tud *onnan* segíteni...)

Nagylevegő. Megpróbálok érthetően, tőmondatokban beszélni. Két éve is itt voltunk, ugyanígy fizettünk. Bárhova megyünk a világba, ugyanígy fizetünk. Ezt hívják átutalásnak. Erre mit mond a barom? „Ánidzsó kreditká ótöráj"

Megemelem a hangom. (A Tamás látja, hogy rövidesen elfogy a cérna. Arrébb húzódik.) Mutatom neki a foglalót, rajta a nagybetűs mondatot: PREPAID BY XY TRAVEL AGENCY (Előre fizetve az XY utazási iroda által...), és a nyomatékosság kedvéért megkérdezem: „Can you read English?" (Tudsz angolul olvasni?).

Ő is megemeli a hangját! Ha nincs credit card, nincs szoba. Meg, hogy mi mit képzelünk, credit card nélkül akarunk szobát? Mondom neki: haver, vidd lejjebb a hangod, mert baj lesz. (Magamban: még egy szó, és a szádba tömöm azt a rohadt kártyát.) Én vagyok itt a vendég, tudom, hogy 2 hónapja kifizettük a szobát; holnap, ha bejön a főnököd, p*csán leszel rúgatva.

„Ánidzsó kreditká ótöráj"

Megölöm!

Oké, elborul az arcom. Mondom neki itt van nálam két „istenverte" (nem ezt a szót használtam... :) credit card, tele pénzzel, meg vagy háromezer dollár a zsebünkben, szóval pénzünk az van, de ha ő most kifizetteti a mai estét, és holnap kiderül, hogy mégis nekünk van igazunk, visszakapom a pénzem? Persze, hogy vissza. De először „Ánidzsó kreditká ótöráj"...

A n y á d a t. Odaadom a kártyám. Lehúzza róla a száztíz dollárt az egy estéért, majd végre, fél óra alkudozás után megkapjuk a kulcsot. Fürdés. Irány a város. A Tamásnak fogkefe kell...

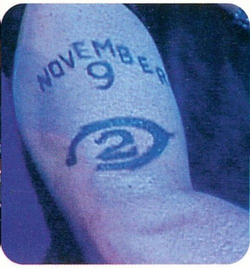
Este haditanács. SMS üzenetek haza a cégnek: hétfőn reggel hívják az utazási irodát, akik majd hívják a hotellánc amerikai központját, akik majd hívják a szállodát, hogy tényleg ki vagyunk fizetve. Szundi...

Másnap nyugodt reggeli a House of Pancakes étteremlánc egyik intézményében. Tombol a jó idő. Rövidnadrág. Trikó. Rántotta. Kis sültkolbászok. Bacon. Epres palacsinta. A szállodában műszakváltás. Egy idősebb, magasabb, és jóval dagibb koreai. Ő érthetően beszél angolul. Mondom a problémám. Semmi gáz. Telefonál, beüt ezt-azt a számítógépbe. Szerinte minden rendben van – a szoba fizetve egy hétre. Beüt ezt-azt a hitelkártya leolvasóba – szerinte visszakaptam a pénzem.

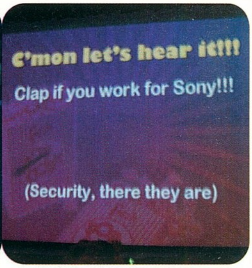
Persze nem – de ez csak 2 hét múlva, Magyarországon derül majd ki. Ott, akkor minket már csak az E3 izgat...












JADE EMPIRE


JADE EMPIRE


JADE EMPIRE


JADE EMPIRE

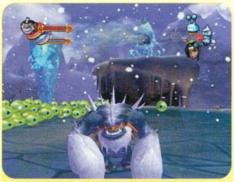
MICROSOFT – XBOX

A **Microsoft** idén is korán kezdte: múlt évben is ők tartották elsőnek a sajtótájékoztatójukat a „három nagy" közül – idén még tovább mentek, a konferenciák szokásos keddjéről átcsúsztak hétfő estére – a frissen érkező, a tizenórás repülőúttól és a drasztikus időzónaváltástól kissé még kótyagos európai / ázsiai szakírók legnagyobb örömére. A színpadon **J. Allard**, a Microsoft Xbox-guruja, a hatalmas kivetítőn pedig egy, a Sonyt cikizőfilmecske fut – Donald Trump (ingatlan-cápa, mostanság az NBC sikeres, The Apprentice című reality-showjának főszereplője) az MS-t és a Sonyt versenyezteti a „legjobb online szolgáltatás" kategóriában – természetesen a redmondi fiúk győznek (így leírva nem túl humo-tet applikálnak az Xbox-Live-ba (a „hamarosan" elég tág fogalom: a szolgáltatást jelenleg Japánban tesztelik – itt a legnagyobb a broadband-penetráció – pontos amerikai premiert még nem tudnak mondani), és idén startol az Live Arcade is.

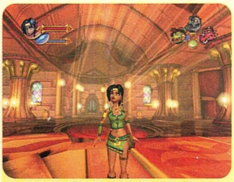
A **Live Arcade** aranyos, a kevésbé hardcore gamereket megcélzó szolgáltatás: néhány klasszikus kártya / táblás játékot lehet majd vele online játszani, és a retro-rajongók is megtalálják a maguk számítását (biztos lesz: Dig Dug, Galaxian, Feeding Frenzy, Bedazzled – plusz újabb címek várhatók a Namco, az Atari és a Tecmo retro-kínálatából). A videóchatet rögtön prezentálják is, Allard *Jenny McCarthy*-val csacsog, egy másik képernyőn pedig *Peter Moore*-ra (az MS Xbox főhoncho numero kettő – az úr ugyebár korábben elfogadott platformnak szánják, ami (a reményeik szerint) valamikor majd „összeköti" az összes, játékra használt szerkezetet. A valóság egyelőre persze ennél jóval szűkebb mozgásteret enged: Windows / Windows Mobile / Xbox párhuzamos fejlesztésekről van csak szó. A GDC után ismét előrángatott, felturbózott (a kék autó most már nem a falnak, hanem egy másik járgánynak rohant neki látványosan) Crash-videót ebből a szempontból teljesen felesleges is volt (újra) bemutatni – az XNA lényege nem az új, büntető effekteket kiizzadni képes hardver, hanem a változó „vashoz" dinamikusan igazodó szoftver. Ennyit az XNA-ról, nem is E3-ra való dolog ez, hanem a fejlesztői összeröffenésekre (a konferenciára összetrombitált újságírók ennek megfelelően látványosan unatkoz-

Két Bungie-s fejlesztő (Joe Staton and Max Hoberman) mutatja be (majd' negyedórán keresztül) a játékot: *erre megérte várni*. A bemutató színhelyéül a Zanzibar kódnevű multiplayer pálya szolgál. A grafikai fejlődés nyilvánvaló, minden sokkal finomabb, sokkal kidolgozottabb és látványosabb, mint az előző epizódban. A Zanzibar csapatalapú küzdelmeket kínál, a Spártaiak (Master Chief és kompániája) csap össze a Covenant Elitekkel. A srácok az új lehetőségeket mutogatják: ezúttal egyszerre akár két fegyvert is használhatunk (akár mindkét oldalról: egyik kézben assault rifle, a másikban plazmavető), a járművel részletes sérülésmodellt kaptak, ami a menetteljesítményüket is befolyásolja (szépen darabokra szednek egy Warthogot, előbb az oldala sérül, aztán tropára megy az


KAMEO: ELEMENTS OF POWER


KAMEO: ELEMENTS OF POWER


KAMEO: ELEMENTS OF POWER


KAMEO: ELEMENTS OF POWER

ros, ismerni kell hozzá a tévéműsort – a poén mindenestre ült). A rövid móka után Allard számokat sorol: az Xbox-Live felhasználói bázisa hamarosan eléri az egymilliót (bölcsen hallgat arról, hogy a konkurencia jelenleg már jóval két millió felett jár), és nagyon örül annak, hogy ennyire sikeres a netes játék – az Államokban szintén népszerű TiVO-nak (digitális videókészülék) jóval több időbe tellett az egymilliós álomhatár átlépése. A Microsoft a továbbiakban is a Live-ot tekinti az Xbox-stratégia egyik alapkövének: új szolgáltatásként hamarosan élő hang / videó cha-ban az amerikai Segát vezette, most pedig Xbox / PC vonal marketingjéért és eladásaiért felel a Microsoftnál) kerül fel egy titokzatos tetoválás – hogy pontosan mi, az hamarosan kiderül.

Allard az Xbox-Live-ról áttér az XNA méltatására. Ugyan ez a közönséget látványosan nem érdekelte, mi mégis szentelünk neki pár sort: az unalmas tech-blabla mögött ugyanis izgalmas kezdeményezés rejlik, ami aktívan befolyásolhatja játékipar jövőjét. Az MS az XNA-vel *ipari standard*ban gondolkodik, olyasmiben, mint a DVD a filmeknél: az XNA-t általános, széles kör-tak, és a prezentáció végén csak szórványosan tapsoltak).

Allard távozik, jön a frissen tetovált Peter Moore, aki a jelek szerint még mindig erősen vonzódik a finom selyemingekhez (az utóbbi időben másban sem láttuk a palit, szerintünk a vörös a kedvenc színe, most az alkalomhoz illően sötétzöldet visel – ez egyben a tetkót is takarja).

„Minden idők egyik legjobb játékának folytatása..." – kezdi Moore a mondókáját – az XNA prezentáció lassan elszundikáló népnek nem is kell több, a terem zsongani kezd – jön a **Halo 2**.

eleje is, füstölni kezd, és végül felrobban – nagyon látványos, különösen azért, mert végső robbanás láthatóan hatással van a környezetre is), a rakétavető nyomkövető funkcióval lett felruházva (hasonlóan működik, mint pl. az Unreal Championshipben – ha kellő ideig tartasz célra, és utána ereszted el a szeretetcsomagot, követi fogja a célpontot), és a manuális támadás („odazúzok egyet a puskatussal") is kiegészült egy speciális, többet sebző változattal.

A multiplayer szekció teljesen kidolgozottnak és véglegesnek tűnt – a bemuta-

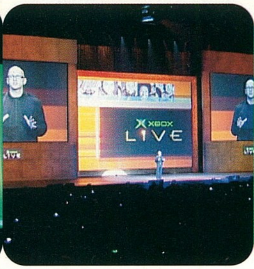

SUDEKI

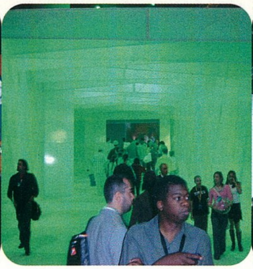

SUDEKI


SUDEKI


SUDEKI



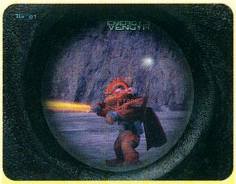








CONKER: LIVE AND RELOADED



CONKER: LIVE AND RELOADED



CONKER: LIVE AND RELOADED



CONKER: LIVE AND RELOADED

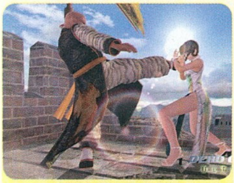
tott térképen 10-en játszhattak egyszerre (két ötös csapat), de nagyobb pályákon maximum 16-an nyomhatják majd egymás ellen. Ami talán módosításra szorul még, az a járműhasználat: a célra tartó rakétavetők és a részletes sérülésmodell bevezetésével a járgányok már nem olyan biztonságosak, piszkos könnyen meg lehet halni bennük. A dupla fegyverhasználat sokkal keményebbé teszi a küzdelmeket – még akkor is, ha a John Woo stílusnak a gránáthajítás feladása az ára (ha egy fegyver van nálad, akkor persze tudsz használni gránátot is.). A Zanzibarból levonható következtetések alapján a pályák interaktívak lesznek (itt a pálya központi részén szerepelt egy híd, amit le és fel lehetett ereszteni) ergo valószínűleg a lövöldözésen kívül egyéb huncutságokra is lehetőségünk nyílik majd a terep / pálya speciális lehetőségeinek kihasználásával.

Vége a Halo 2 bemutatónak, a tömeg tapsol, Moore mosolyog, és lassan elkezdi felhúzni az inget a jobb karján. Láthatóvá válik a tetoválás: Halo 2 logo, felette pedig egy dátum – *november kilenc*. Igen, ez a Halo 2 megjelenési dátuma, Moore rögtön hozzáteszi, hogy az időpont „kőbe van vésve", vagyis nem lesz több halasztás (emberünk később azt is elmondta, hogy eredetileg november másodikán akartak kijönni a játékkal, de aztán rájöttek, hogy aznap lesz az amerikai elnökválasztásnak becézett össznépi cirkusz – így inkább a következő hetet jelölték ki).

Az impresszív Halo 2 után a hasonlóan lenyűgöző **Dead or Alive Ultimate** következik. A DOA Ultimate már csak azért is fontos produktum, mert a jelek szerint ez lesz a Team Ninja utolsó játéka a jelenlegi konzolgenerációra – a Dead or Alive 4, a Ninja Gaiden 2 és a Dead or Alive: Code Chronus mind a következő generációs konzolokra (gyaníthatóan Xbox 2-re) fognak megjelenni. A DOA4 szelleme mindazonáltal ott kísért az Ultimate-ben (szép kis képzavar :-): az E3-on bemutatott trailerben bevizsgálható függőhidas pályát (hőseink egy hatalmas szakadék felett átívelő izgő-mozgó tákolmányon masszírozzák egymást) eredetileg a negyedik epizódba szánták, de annyira megtetszett a fejlesztőknek, hogy bepakolták a DOAU-ba. A trailer lágyan kényezteti a látóidegeket: az afrikai pályán állatok rohangálnak a háttérben, fröcsög a sár; a havas szcenárión Zack előbb alaposan elpáholja az ellenfelét, majd ráugrik, és leszánkázik (!) vele egy csúszós lejtőn – pazar látvány, a DOAX felpörgetett motorja remekül szolgálja a játékot. A konferencia után Team Ninjáék elmondják, hogy a grafikán kívül az online játék folyamatosságára a legbüszkébbek, az E3-at megelőzően egy újságíró járt náluk, kipróbálta az Ultimate-et, és nem tudott különbséget tenni az offline / online játékmód között – a hálózati lagnak („akadozásnak") búcsút mondhatunk.

Pörög tovább az Xbox-exkluzívok kereke: új **Doom III** trailer (a játékról bővebben kicsit hátrébb, az Activision szekcióban lesz szó), és egy NAGYON humoros **Conker: Live and Reloaded** bemutató a *Rare*-től (tavaly már szóltunk a játékról, idén új címet kapott – úgy látszik már nem „Uncut"... talán cenzúrázták?). A Conker trailer a Terminátor 2 klasszikus nyitójelenetét parodizálja („Hárommilliárd mókus élete veszett oda egyetlen éjszaka alatt 2001-ben" – mondja a női narrátor, a földön mókus koponyák... :-), a főszerepben – John Connor helyett – maga Conker, aki a túlélőket a Plüssmacik (!) szörnyű uralma elleni felkelésre vezeti. A Conker: Live and Reloaded keményen multiplayer játék, a single player módusznak csak kiegészítő szerepe van: a az eredeti (Nintendo 64-es) Conkert kapjuk újra az Xdoboz grafikai képességeihez igazított vizuális megjelenítéssel, és néhány „kivágott jelenettel" megloccsolva. A többjátékos szekció egy third person, csapatalapú lövöldét takar, melyben egyszerre tizenhat játékos (maximum négy csapatra bontva) onthatja majd egymás vérét. A véróntást tessék a szó legszorosabb értelmében venni: a játék számunkra legszimpatikusabb része ez az eltúlzott, nagypályás erőszak – kis, aranyos állatok lövik szét egymás fejét, közben pedig DURVÁN káromkodnak (a trailerben folyamatosan sípolt a hang :-), az összhatás hasonló mint a Happy Tree Friends nevezetű örökbecsűben. A pályák mind objektíva-orientáltak (a The Heist nevezetű térképen például négy csapat versenyez egymással, a cél a bank minél gyorsabb kifosztása), a harcban járműveket is használhatunk (a trailerben egy felfegyverzett terepjárót mutogattak, de gyaníthatóan lesznek egyéb – például repülő – eszközök is). Furcsa volt ugyanakkor, hogy a játékmenet viszonylag lassú: nem a framerate-el van baj, hanem a karakterek / járművek sebességével – egyes esetekben idegesítően sokáig tartott elérni (az amúgy tisztességes méretű) pályák egyik pontjáról a másikra. A Conker jópofa, de szerintünk kétséges sikerű játék: az első rész (üzletileg) elég nagyot bukott, és egyáltalán nem biztos, hogy brutális-humoros-káromkodós többszereplős küzdelem-sorozat kellő számú új rajongót fog toborozni a játéknak. Megjelenés: idén nyáron.

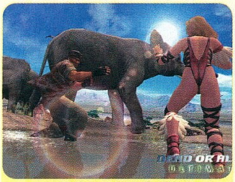
A Rare másik Xbox-os játéka, a **Kameo: Elements of Power** nem kapott akkora publicitást, mint a Conker – valószínűleg azért, mert (noha jó pár éve fejlesztik) még mindig nincs pontos megjelenési időpontja, a dolgok jelenlegi állása szerint valamikor jövőre várható. A konferencián egy rövid trailert



DEAD OR ALIVE ULTIMATE



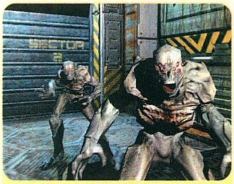
DEAD OR ALIVE ULTIMATE



DEAD OR ALIVE ULTIMATE



DEAD OR ALIVE ULTIMATE



DOOM III



DOOM III



DOOM III



DOOM III











FABLE



FABLE



FABLE



FABLE

mutattak belőle – ebből nagyjából annyit lehetett leszűrni, hogy a Kameo kiemelkedően jól és stílusosan fog kinézni, valamint hatalmas főellenfeleket vonultat majd fel. Gyors múltidézés: Kameo-t eredetileg Gamecube-ra szánták, vérbeli akció-platformer, melynek különlegessége, hogy a főszereplő kishölgy képes felvenni az életére törő szörnyek alakját. A játékmenet erősen épít a különféle formákra: Kameo furcsa bogárrá átalakulva gurul keresztül az alagutakon, hogy aztán repülő lénnyé (a játékban lesz sárkány is!) átváltozva érje el egy távoli sziklaperem tetejét. A harc látványos, főhősünk a szörnyformák váltogatásával kombókat képes előcsalni – az akciót ráadásul gyakran lassítják, ami plusz „filmes" felinget az a dolognak. A szörnyek, a pályák, a karakterdizájn egyébként abszolút „Rare-es" (azaz piszok egyedi) – ha elkészülnek vele valamikor, jó eséllyel indul majd a „platformer klasszikus" címért.

Jöhet a szerepjáték szekció: az Xbox-kínálat egyik legnagyobb hiányossága (volt eddig) hogy nincs rá normális RPG. A helyzet most változni látszik: a **Fable**-ről és a **Sudeki**ről beszéltünk már eleget korábban (nagyjából ezer éve fejlesztik őket, és úgy néz ki, hogy idén végre mindkettő megjelenik), lássuk inkább a *BioWare* által hegesztett **Jade Empire**-t. A Jáde Birodalom, a kanadai csapat első, saját maguk által kreált világban bonyolódó játéka – a korábban felfedezett AD&D (Baldur's Gate, Neverwinter Nights) és Star Wars (KotOR) univerzumok után a keleti legendák és mitológiák világára esett a választásuk – nagyon helyesen. A Jade Empire több szempontból is kiemelkedik a mezőnyből: a sajátos környezethez elképesztően szép grafikát (a KotOR felett egy kategóriával – valószínűleg a platform egyik vizuális csúcsteljesítményét sikerült összehozni) és egyedi, máshol még nem nagyon látott harcrendszert társít. A küzdelmek teljesen valósidejűek, és erősen építenek a keleti harcművészetekre – hősünk többféle (fegyveres és pusztakezes) technikát tud elsajátítani, ezek között harc közben is gyorsan és egyszerűen válogathat. A szimpla harcot a chi-támadások / védekezések / tulajdonságok alkalmazása pörgeti tovább egy felsőbb szintre: ezek tulajdonképpen varázslatok, ráadásul igen változatosak – a kedvencünk (természetesen) a fókusz volt, mellyel az időt lassíthatjuk le, az utóbbi idők egyik legszebb bulett-time effektjét produkálva. A Jade Empire nálunk abszolút nyerő volt (imádjuk a keleti mitológiát, és témába vágó hongkongi / koreai filmalkotásokból kölcsönzött hangulatot – meg persze a sem árt, ha egy játékban hatalmas démonokat lehet kegyetlenül elpüfölni... :-), ha a BioWares urak a izgi grafika és játékmenet mellé csavaros történetet is tudnak pakolni, megvan az egyik jövő évi kedvencünk – 2005 első negyedévében lehet rá számítani.

Látható, hogy a Microsoft nem erőltette meg magát újdonságok terén: a fenti játékokról mind halottunk már, ha nem is ilyen részletesen. Kivétel, ami erősíti a szabályt: **Forza Motorsport**, egy vadiúj bejelentés. Már az ER3 előtt pletykálták, hogy az MS rettenetesen szeretne magának egy saját Gran Turismo-t – no akkor itt is van, ez lesz az a játék, amire a GT-széria trónfosztásnak (Hálás? Hálátlan? – Mindenki döntse el maga...) szerepe hárul. Kezdjük az érme szebbik oldalával: a Forza Motorsport feature-listája NAGYON ígéretes játékot sejtet. Hatvan autómárka (ízelítő: Mazda, Nissan, Mercedes-Benz, Honda, Chevrolet, Ferrari, Porsche, BMW, Dodge); elképesztően részletes tuning / autóépítési lehetősége (kiválasztod a karosszériát, aztán elkezded összerakni a járgányt – minden alkatrész licencelt, a mániákusok még a motort is külön rakhatják össze), realisztikus fizikai és sérülésmodell (az autók törnek, ez kihat a menetteljesítményre, de a hő és nyomásváltozás is komoly szerepet játszik a jármű viselkedésében); a hibáinkból is vezetési stílusunkból tanuló mesterséges intelligencia és persze vaskos Xbox-Live támogatás. Az érme kevésbé szép oldala: ebből az E3-on bevizsgálható trailer és a rövidke játszható semmit (oké: alig valamit) tudott csak felmutatni – de az legalább 3 egymás mellé rakott plazma képernyőn futott, 3 összekötött X géppel! A grafika korrekt, de a jelenlegi állapotában nem csúcskategóriás, a pályák rendben vannak, a kipróbálható demo verzió pedig egyelőre csak sejtette, hogy ebből akár még egy nagyon jó játék is lehet – van még idejük szöszölni rajta, mivel csak valamikor 2005 első felében fog megjelenni.

Vissza a nagyszínpadra: a szokásos „ilyen third-party játékaink lesznek ebben az évben" montázs (jó két tucat játékot mutattak be) után Robbie Bach (az MS Xbox-triumvirátusának harmadik tagja) váltja Moore-t, ős is méltatja egy kicsit az Xbox-Live fontosságát – aztán jön az este utolsó nagy bejelentése. A kivetítőn Electronic Arts logo, a színpadon fél tucat sportoló (köztük a nagybetegen is roppant karizmatikus Muhamed Ali), Bach pedig örömmel közli az egybegyűltekkel, hogy mostantól az EA is támogatni fogja az Xbox-Live-ot. Örvendetes hír, azoknak mindenképpen, akik a két hónappal ezelőtti hírből (az MS leállította a saját, XNS sportszériáját) nem vonta le a megfelelő következtetéseket...

Itt a vége fuss el vele, az újságírók mehetnek aludni, másnap délelőtt kezdődik minden elölről – csak akkor a Sony, később pedig a Nintendo lesz a főszereplő.



FORZA MOTORSPORT



FORZA MOTORSPORT



FORZA MOTORSPORT



FORZA MOTORSPORT



HALO 2



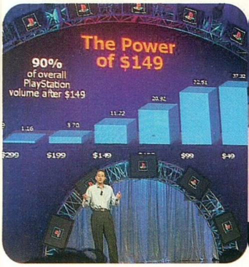
HALO 2

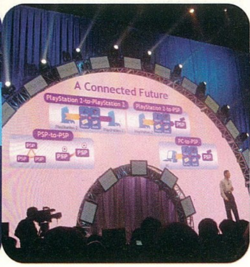


HALO 2

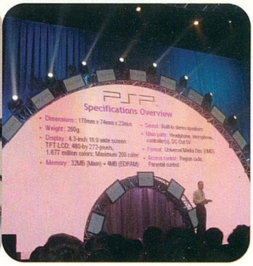


HALO 2











PLAYSTATION PORTABLE

SONY - PS2 / PSP

A Sony a győztesek nyugalmával kezdi a kedd délelőtti sajtótájékoztatót: ők nem vonultatnak fel több embert, az egész eseményt a *Sony Computer Entertainment of America* elnöke, *Kaz Hirai* vezényli le, világosszürke selyemingben (aha, ezek szerint nem csak Moore van oda értük – ez a divat játékiparban, muszáj lesz szereznünk egyet :-), élére vasalt fekete nadrágban, magabiztos mosollyal az arcán. A konferencia első harmada információs szempontból dögunalom: Kazai statisztikákat mutogat, számokat sorol – a lényeg mindenhol ugyanaz: tíz kilométerrel vezetnek a konkurencia előtt. A Playstation 2 eddig 42 olyan játékot produkált, amit több, mint egymilliós példányszámban sikerült értékesíteni Gamecube: hat; Xbox: négy), a gép eladásai már túl járnak a hetvenmillión (az E3 után a PSOne okán is van miért ünnepelniük: a Kis Szürke túllépte a százmilliós álomhatárt), és dupla



PLAYSTATION PORTABLE

annyian játszanak online PS2-n, mint Xbox-on („minden tizedik PS2 tulaj" – mondja büszkén Hirai, csak azt felejti el hozzátenni, hogy az adat az Egyesül Államokra vonatkozik – kis hazánkban valószínűleg a „minden ezredik" lenne helytálló). A grafikonok kielemzése után emberünk kifejti, hogy tovább szeretnék növeli a PS2 népszerűségét – ezért most rögtön árat is csökkentenek (új ár: 149.99 dolcsi – egyelőre csak az óceánon túl), és újult erővel próbálják berángatni a most még nem játszó, de a Playstation 2-vel való hancúrozásra potenciálisan kapható rétegeket.

Itt most felrúgjuk a kronológiai sorrendet (a konferencián a játékbemutatók következnének) előretekercselünk egy kicsit (a játékok jöhetnek később)



SLY 2: BAND OF THIEVES



PLAYSTATION PORTABLE

egészen a sajtótájékoztató legizgalmasabb pillanatáig: természetesen a **Playstation Portable** hivatalos bemutatójáról van szó. Hirai-san magasra emeli a Sony új handheldjét: lehull a lepel a PSP-ről. Jöjjön a végleges és pontos specifikáció:

Méretek: 170 mm (hossz) x 74 mm (magasság) x 23 mm (vastagság)

Súly: 260 g (akumlátorral együtt)

CPU: PSP CPU (órajel: 333MHz)

Főmemória: 32MB
Grafikus memória [DRAM]: 4MB

Képernyő: 4.3 inch, 16:9 „szélesvásznú" TFT LCD; 480 x 272 pixel felbontás; 16.77 millió szín

Hang: Beépített sztereó hangszórók



JAK 3

Támogatott adatátviteli formák: IEEE 802.11b (Wi-Fi); USB 2.0; Memory StickTM PRO Duo; IrDA; IR Remote (SIRCS)

Meghajtó: UMD Drive (csak lejátszás); adathordozó: UMD (Universal Media Disc), 1.8 GB-os tárolókapacitás

Kezelőfelület: Digitális + analóg pad; négy gomb (Háromszög, Kör, Kereszt, Négyzet); két ravaszgomb

Energiaellátás: beépített lithium-ion akumlátor, AC adaptor



SLY 2: BAND OF THIEVES



PLAYSTATION PORTABLE

Külön megvásárolható kiegészítők:

- Fejhallgató távirányítóval és / vagy mikrofonnal
- Hordtáska
- USB kamera
- USB GPS
- USB billentyűzet

A technikai adatok után következzenek a személyes tapasztalataink. A PSP nyálcsorgatóan szép dizájnt kapott, a formatervezés letisztult, a gombkiosztás tökéletes – a gép szinte már izgatóan jól néz ki. Az analóg kar kicsi, de jól kezelhető, a gép külseje szempontjából pedig NAGYON jó döntés volt, hogy a felső „flippergombok" átlátszóak lettek – így nem töri meg a gép előlapjának kecses vonalát. A Sony sajtótájékoztatón bemutatott PSP ugyan fekete volt, de az Expón, a Sony standon sokféle színvariációval lehetett találkozni – láttunk fehéret, sárgát többszínű csíkosat is. Maga a masina kipró-



JAK 3

bálható volt az E3-on – a játékok azonban nem igazán. A furcsa kettőséget az okozta, hogy egyik játék sem volt játszható – mindegyik önmagában demózgatott, két esetben (ezekről később) lehetett csak minimálisan beleavatkozni a játékba. Mivel a PSP nem csak játékgép, hanem komoly multimédiás masina is, a Sony értelemszerűen a videó és zene lejátszási képességeit is erősen promótálta. Előbbit leginkább a *Spider-man 2* (a film, nem a játék) új trailerén keresztül próbálták bemutatni: nem vagyunk kifejezett hívei sem a hordozható DVD-lejátszóknak, sem a kisképernyős mozizásnak, de meg kell hagyni, hogy a PSP teljesen korrekt képet küld ki a 16:9-es képernyőre, a méretkülönbségektől eltekintve határozottan DVD-szerű él-



SLY 2: BAND OF THIEVES



PLAYSTATION PORTABLE

ményt nyújtva. A hang meglepően jó volt (a hangszórók a PSP felső részén helyezkednek el), handheldhez képest pedig egyenesen zseniális. A Sony-s jóemberek elmondása szerint a PSP egy feltöltéssel (felhasználási formától függően) kb. 10 órát bír majd ki – mások szerint jóval kevesebbet, elhangzottak olyan vélemények is, hogy bizony inkább csak négy óra az a tíz (majd eldől, ha végre alaposan is letesztelhetünk egyet). És végül: a játékok. Azok kérem, így, első látásra *piszok jól néznek ki.* A GBA SP kapcsán siránkoztunk annak idején arról, hogy a Nintendo mesterségesen visszafogja a zsebkonzolok grafikai fejlődését, és az lenne az igazi, ha egy „nagygépes" generáció kifutásával megkapnánk ugyanazt a vizuális minőséget, csak éppen hordozható formában Nos, a Sony valami ilyesmit próbál megvalósítani a PSP-vel, vezeték nélküli multiplayer képességekkel megfejelve: a gép teljesítménye a PS1 és a PS2 között helyezkedik el – és szerencsére inkább a PS2 felé dől a mérleg. A



GRAN TURISMO 4

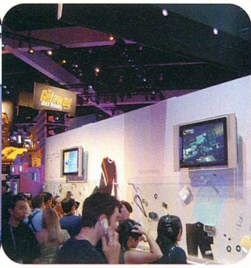
frissen bejelentett játékkínálat több mint kielégítő: kapunk *Metal Gear Acidet* a Konamitól, *Gran Turismo 4 Mobile*-t és *Wipeout Pure*-t a Sonytól, *Ridge Racert* és *Tales of Eternia*-t a Namco-tól, *Dynasty Warriors*-t a Koeitől, *Need for Speed Undergoundot* az EA-től, *Tony Hawk's Pro Skatert* az Activisontől – és még rengeteg mást, a hírek szerint jelenleg több mint 100 fejlesztőcsapat dolgozik PSP-s projekteken. A játékokkal itt és most részletesen is foglakozni fogunk – ebben a szekcióban a Sony saját kínálatát nézzük át, a többi anyaggal pedig a kiadójuknak szentelt E3-as részlegben találkozhattok. Megjelenés? Japánban 2004 legvégén, az Államokban 2005 elején, Európában (és Ausztráliában) pedig 2005 márciusának magassá-



SLY 2: BAND OF THIEVES











RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL



RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL



RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL



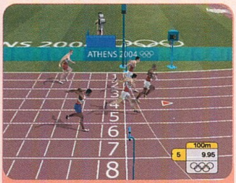
ATHENS 2004

gában. Ár? A Sony nem közölt semmit, továbbra is az egy éve hajtogatott „a maga kategóriájában nem lesz drága" szöveget ismételgették – a pletykák szerint 249-299 dollár közötti összeg szerepel majd az árcédulán.

Jöjjenek a Sony által gondozott PSP játékok: teljes értékű „mindent elmondunk a játékról" bemutatókra ne tessék számítani – a Sony (és úgy általában: a PSP fejlesztők) az esetek döntő többségében mélyen hallgattak, az első komolyabb prezentációkat majd szeptemberben, a Tokyo Game Show alkalmából kapjuk meg. Plusz: minden játék keményen benne jár még a fejlesztésben, butaság lenne már most következtetéseket levonni egy-egy stuff minőségéről egy félig-meddig kész, videón látott változat alapján. Az **ATV Offroad Fury** a PS2-n sikerrel futó versenyjáték-széria direkt átültetése lesz, grafikailag kissé lemaradva a „nagygépes" inkarnációktól – ez leginkább a motorok / versenyzők kidolgozottságát érinti, ha ezt javítják, nagyon csinos kis játék lesz belőle. Jön az **Ape Escape** is **bile** (munkacím!) talán a legmegdöbbentőbb PSP-játékbemutató volt az egész E3-on: szemkápráztatóan szép volt a grafikája, gyakorlatilag nem lehetett megkülönböztetni a Sony standon pár méterrel arrébb futó, PS2-es verziótól (rossz nyelvek szerint azért, mert pontosan ugyanaz volt – azaz a Sony a PS2-es GT4 videóját futtatta a PSP-n :-). A PSP-s GT4 *döbbenetesen* jól néz ki, ha tényleg ilyen vizuális teljesítményt képes kiizzadni magából a kis szerkentyű, akkor le a kalappal – NAGYON szerettük volna kipróbálni akció közben is (nem lehetett, persze). A **Hot Shots Golf** minket abszolút nem hozott lázba (tipikus „japán golfjáték" super-deformed – nagyfejű - manga-stílusú karakterekkel – ha már golf, akkor inkább a Tiger Woods PGA Tour PSP verziója az Electronic Arts-tól), de biztosan lesz, akinek bejön majd ez az elég komolytalan megközelítés – ráadásul (a többi PSP anyaghoz képest) csúnyácska is volt a játék. Az **NBA Shootout 2005** és az **NHL Faceoff 2005** bemutatója mellett szintén nem töltöttünk túl sok időt, bár a **Syphon Filter: Logan's Shadow**, egy teljesen új, PSP-exkluzív epizód. A grafika itt is elsőrangú, csak remélni tudjuk, hogy a PS2 változat remek multiplayer aspektusát ide is átmenti a Sony – ha igen, finom többjátékos lövöldözésnek nézünk elébe. A **Twisted Metal World Tour**ról egyelőre nagyon keveset tudni – a klasszikus autós-lövöldözős-rombolós széria újabb epizódja lesz (nem remake!) vaskos multiplayer lehetőségekkel, és a PS2-es Twisted Metal Blacket idéző grafikával. A **Wipeout Pure**-ból már többet láttunk: a grafikai megvalósítás valahol a PS1 / PS2 között mozgott – a lebegő járgányok viszonylag egyszerűnek tűntek, a pályadesign viszont teljesen korrekt volt, még akkor is, ha láthatóan elég egyszerű textúrákat tartalmazott a játék (ezeket nyilvánvalóan cserélni fogják). A sebességre és framerate-re viszont egy szavunk sem lehet szépen, simán, röccenés nélkül száguldoztak a járművek, ahogy egy ilyen jellegű versenyjátéktól elvárható – remélhetőleg a tartalmi elemekkel sem lesz gond, igazán ránk férne egy nor- Sony ebben az évben a Playstation 2 szekértáborban. Az ősszel debütáló platform-triumvirátusból (**Jak 3**, **Sly 2: Band of Thieves, Ratchet 3**) a **Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal**ra fókuszáltak leginkább, a másik kettőről maximum ugyanazt tudnánk elismételni, amit az előző hónapok hírrovataiban már megtettünk. A új Ratchet a Sony konferenciájának egyik sarokköve volt, az Insomniac vaskos multiplayer bemutatót (egyszerre nyolcan estek egymásnak a színpadon) tartott belőle. A játék többjátékosa módusza tisztességes mókának tűnik: háromféle játékmódban (Siege, Capture the Flag és Deathmatch) tehetjük próbára a képességeinket – a hangsúly itt természetesen nem a platform-elemeken (bár ugrálni is kell, különösen a CTF-ben), hanem a folyamatos lövöldözésen van. A nyolc játékos csapatokat alkothat (a bemutatón két négyes kompánia ugrott egymásnak) járműveket és agyament fegyvereket (kedvencünk: az ellenfelet birkává változtató eszköz) használhat. Estünkben megint csak az lehet a legfőbb problé-



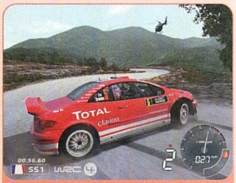
ATHENS 2004



ATHENS 2004



WRC4



WRC4

PSP-re: nagyon keveset lehetett látni belőle, ennek alapján leginkább a Playstation 1-es első részre hajaz majd a játék – mind grafikájában, mind játékmenetében (sőt, szerintünk az első epizód direkt átirata – majd meglátjuk). A **Fighting Spirits** nem remake / átirat, hanem egy teljesen új, PSP-exkluzív verekedős játék a Sony amerikai divíziójától. A FS igen korrektül kidolgozott karaktereket és szép animációt vonultatott fel – a demo alapján úgy tűnt, hogy küzdőtér hatalmas, és szabadon bejárható, azaz nem „egy síkban" játszódó bunyóra, inkább Powerstone-szerű „szabadon mászkálhatok a pályán, és a környezetet kihasználva csaphatom agyon az ellenfelemet" irányvonalat követő küzdelmekre lehet számítani. A **Gran Turismo 4 Mo-** az előbbi határozottan jól nézett ki, a játékosok kidolgozottsága / animációja a PS2-es kosárlabdás anyagok színvonalán mozgott – azaz nagyon rendben volt (a stadion viszont kissé üresnek és élettelennek tűnt, talán azért, mert – korai verzió lévén – még nem implementálták az őrjöngő közönséget). Apropó, sportjátékok: a Sony hivatalosan ugyan még nem jelentette be, de lesz **MLB 2005** is PSP-re (az egyik fejlesztő bácsi mondta), így aki Stiletto két hónappal ezelőtti cikkéből kitanulta a sport (baseball, ugye) szabályait, most majd a handheld verzióban is próbára teheti a képességeit. A Syphon Filter széria ugyan PS2-n (elvileg) véget ért, a leendő PSP tábor mégis bekapcsolhatja majd magát a kommandós akciózás örömeibe: jön málís Wipeout a kissé (?) kiábrándító Fusion után. A **Medievil** szintén nem tűnt rossznak; kár, hogy a PS1-es első epizód újragondolása, minimális grafikai változtatásokkal – ennél azért többre képes a PSP. (Miért nem csinálják meg a harmadik részt, új motorral?) Végül pedig itt van a **World Rally Championship**: ebből villanásnyi részleteket lehetett csak látni, ami még ahhoz is kevés volt, hogy valami minimális előképet összerakjunk a játékról – a „nagygépes" verzió az egyik legszebb rally anyag PS2-re, reménykedjünk benne, hogy a handheld változat is tartani tudja majd a színvonalat.

Ugorjunk egy nagyot, és a PSP-s kínálatot magunk mögött hagyva nézzük meg, hogy mit kínál a ma, hogy nem tudjuk majd teljes pompájában kiélvezni a multiplayert: osztott képernyőn nem az igazi, a hazai PS2 online penetráció meg... ehh, hagyjuk.

A sportjátékok rajongói a Olimpia alatt (előtt) az *Eurocom* által hegesztett **Athens 2004** segítségével kapcsolhatják be magukat a (virtuális) küzdelmekbe. A játékban összesen hat, az eredeti helyszínek után mintázott stadionban, és húsz sportágban (pl. száz méteres gyors/hát úszás, kalapácsvetés, gerelyhajítás, lövészet, magas/távol ugrás, súlyemelés) tehetjük próbára a képességeinket és kontrollerünk teherbírását. Az Athens 2004 a tervek szerint valamikor júniusban debütál, Playstation 2-őn.



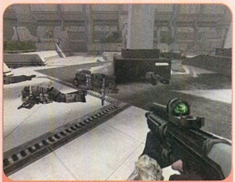
KILLZONE



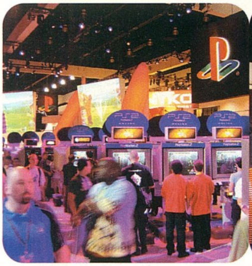
KILLZONE

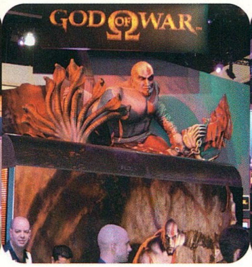


KILLZONE

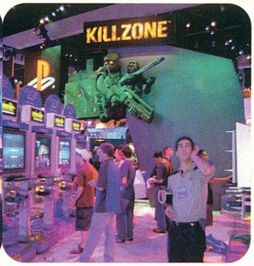


KILLZONE










RISE OF THE KASAI


RISE OF THE KASAI


RISE OF THE KASAI


RISE OF THE KASAI

A Sony sportarzenál szokásos, évente jelentkező darabjai is tiszteletüket tették: az **NBA Shootout 2005**, az **NHL Faceoff 2005** és az **MLB 2005** minket kevésbé győzött meg (az EA hasonló játékai mindig is egy kategóriával jobbak voltak ezeknél – most sem lesz másképp), az SCEE liverpooli stúdiója által gyártott **Formula 1 '04** viszont határozottan érdekesnek tűnt: a grafika meggyőző, kipróbálható volt a két új hivatalos pálya (Bahrain és Sanghai), és végre online is lehet majd vele játszani – egymás, vagy letölthető ghost-carok ellen.

A Sony nem feledkezik mag az EyeToy-tulajokról sem: az **EyeToy: Antigrav** a kis kameramozgás és színérzékelő funkciót használja ki. Látványos, több helyen szerteágazó csőpályán csúszol egy lebegő deszkán kamera a tested és (a csuklódta erősített színes „karperecek" segítségével) a kezeid mozgását figyelni – így irányítod a deszkát, ugrasz, és hajtasz végre trükköket. Az Antigrav IGAZI sportjáték, NAGYON ki lehet fáradni egy menet után – fogyókúrának sem utolsó. Csúszkálhatsz magadban, pont és gyorsasági versenyt vívhatsz a nyolc ellenfél valamelyikével – ők mind eltérő stílusban nyomják, a head-to-head versenyeknél már létfontosságú, hogy az ellenfelednél gyorsabb, alternatív útvonalakt találj. Megjelenés év végén, valamikor a karácsonyi szezon magasságában.

Még egy versenyjáték, talán már halottatok róla (tessék ideképzelni egy jó nagy smiley-t :) **Gran Turismo 4**. A Sony játék kínálatának egyik zászlóshajójáról több új ínfó is napvilágot látott az E3-on. Fény derül például a *Photo Mode* mibenlétére: ahogy már a nevéből is sejthető, nem igazán játszani kell benne, hanem fotózni: megfogjuk szépen az eddig összegyűjtött autóinkat, kiválasztunk egy pályát, és nekiállunk fényképezni – a legjobbakat pedig feltöltjük a Sony szerverére, hogy mindenki megcsodálhassa őket. Szó volt ezen kívül az autókról is: a GT4-ben összesen több, mint 500 járgány fog szerepelni (az E3-on kiállított verzióban ebből 250-et lehetett kipróbálni), nyolcvan gyártótól, és a 1886-tól 2004-ig terjedő időszakból. Yamauchi-san büszkén mutogatta nürnbergi pályát: ezt milliméteres pontossággal rekreálták – ami most nem üres PR-duma, a *Polyphony* tényleg 15 mm-es (!!!) eltérést engedett csak meg magának a valósághoz képest – ezt nevezem én realizmus-mániának! A kiállítás alatt felröppentek olyan pletykák, hogy a GT4 ismét csúszni fog – a Sony ezeket gyorsan cáfolta, a játék amerikai / európai premierje továbbra is 2004 novemberére van kitűzve. (Helyes!) Kint volt persze a **Killzone** is, a single és multi móduszt egyaránt ki lehetett próbálni – áradozhatnék róla fél oldalt, de nem teszem – Martin ronggyá játszotta, ő autentikusabb élménybeszámolót tart majd róla a saját „Az E3 Martin szemével" szekciójában.

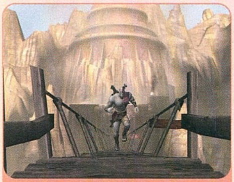
Szólok inkább pár szót a saját kis kedvencemről: **Rise of the Kasai** – vagy ha így jobban tetszik, *The Mark of Kri 2*. A TMoK a Sony korai PS2 kínálatának (szerintünk) egyik legstílusosabb darabja, kitűnően vegyítette a lopakodós-harcolászós (jó brutálisan harcolászós :-) játékmenetet az egyedi, máig megkapónak számító vizuális megközelítéssel. A Rise of Kasai tíz évvel az eredeti játék után játszódik – az első rész főhőse, Rau halott (!), és hűséges madara, Kuzo a nagydarab hős húgához, a kőkemény harcossá érett Tatihoz fordul segítségért. A kissé szomorkás felütés ellenére játszhatunk Rauval is – az õ története prequel (előzmény) lesz, és azt meséli el, miképp lett emberünkből legendás fegyverforgató. A „jelen idő" viszont Tatié: a leányzó a bátyussal ellentétben nem nemes harcos, hanem akrobatikus, mindem lehetőséget megragadó és kissé szadista gyilkológép, jó sok speciális képességgel (ideiglenes láthatatlanság, ideiglenesen képes a meggyilkolt ellenfelek „szemén keresztül" látni a környezetét) felruházva. A sztori nem lineáris: ide-oda ugrálunk majd az időben, egyre mélyebbre ásva a két testvér kapcsolatában, és a köztük feszülő ellentétekben. A Rise of the Kasai egyedi, a kooperatív játékra kihegyezett multiplayer móduszt kínál - ami kizárólag online fog működni (ok: osztott képernyőn állítólag nem ugyanaz az élmény). A két testvér itt együtt harcol, látványos, közösen végrehajtott mozdulatokat produkálva. Aki nem rendelkezik online adapterrel, választhatja a „MI irányítja a másik karaktert" opciót is – a hírek szerint ebben sem kell majd csalódnunk, a RotK mesterséges intelligenciája átlagon felüli lesz. Megjelenés év végén, kizárólag PS2-re. Két másik, a Sony által pátyolgatott akciójátékra is érdemes lesz még odafigyelni.

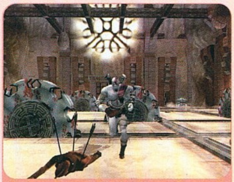
A *SCEA* dél-kaliforniai stúdiója (a Twisted Metal széria mögött álló úriemberek) hegeszti a **God of War**t. A GoW jófajta „sokat ütök, kicsit varázsolgatok, és néha még az eszemet is használom" akciójáték, a görög mitológiák világába helyezve. A látottak alapján a grafikával nem lesz baj (nekünk különösen a hatalmas helyszínek, meg masszív szobrok / építmények voltak bejövősek), és a vérrel / brutalitással sem spóroltak az urak – fröcsög a paradicsomlé rendesen, ahogy azt kell. A Rygar-rajongók (leginkább arra hasonlít a GoW) 2005 elejére töltsék fel a malacperselyt – akkor fog megjelenni.

A másik, megkülönböztetett figyelmet kiérdemlő versenyző a The Getaway 2, vagy hivatalos nevén nevezve: **The Getaway: Black Monday**. Jó kis játék lesz ez, kérem szépen, lehet motorozni, az épületbelsők SOKKAL jobban ki van dolgozva, mint az első részben, a grafika / karakter animáció is jobb (néhány helyen rongybaba-fizikát véltünk felfedezni, de lehet, hogy csak a szemünk káprázott), egyszóval minden esély megvan arra, hogy egy tisztességes, az eredetit meghaladó folytatást kalapáltak össze a fiúk a *Team Soho*-nál.

A rally rajongók bizonyára örömmel veszik a tényt, hogy a 2004 őszére ígért *Evolution* fejlesztésű **WRC4** is kipróbálható volt az E3-on, méghozzá négyjátékos offline üzemmódban. A látványvilággal abszolút elégedettek voltunk, és *talán* mintha a kocsik sem csúszkálnának már annyira idegesen... 16 helyszín, 5 kontinens, 100 pálya, 2 szupertitkos új kocsi (Peugeot 307 WRC, Mitsubishi Lancer WRC 04), 1-4 játékos (2-16 online) üzemmód.

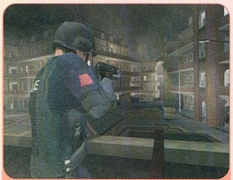
Eddig a játékok, a Sony konferencia is a végéhez közeledik: a színpadon Masa Chatani, a SCEJ fejlesztési igazgatója. A jelenlévők vérnyomása egy pillanatra megugrik: tavaly is a konferencia legvégén mutatták be a PSP-t, idén talán PS3 bejelentésre számíthatunk? Felesleges izgulni: Chatani a Cell processzorról (a PS3 lelke, ugye), és az IBM-el való együttműködésükről (első Cell-es workstation idén ősszel készülnek el), a Playstation 3-ról egy árva szó sem esik. Függöny le, mindenki feltápászkodik, és megpróbál időben átérni a Nintendo konferenciájára.


GOD OF WAR


GOD OF WAR

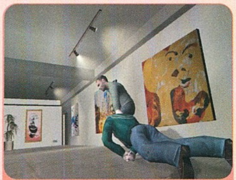

GOD OF WAR

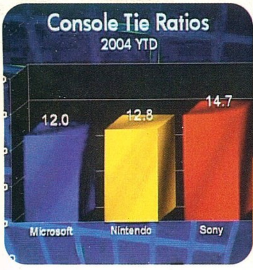

GOD OF WAR


THE GETAWAY: BLACK MONDAY


THE GETAWAY: BLACK MONDAY

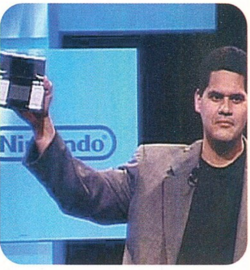

THE GETAWAY: BLACK MONDAY


THE GETAWAY: BLACK MONDAY











METROID PRIME 2: ECHOES



METROID PRIME 2: ECHOES



METROID PRIME 2: ECHOES



PIKMIN 2

NINTENDO – GC / GBA / NDS

A Nintendo utolsónak tartja a konferenciáját a három nagy konzolgyártó közül – akárcsak tavaly. A Sony-nál mindenki a PSP bemutatóra várt, a Nintendónál természetesen a Nintendo DS volt a vágy titokzatos tárgya – illetve csak lett volna, ha az *USA Today* online kiadása nem köpött volna magasról egy alaposat a sajtó kezét megkötő hírzárlatra, és nem közölte volna le (a hivatalos bejelentés előtt több órával) az első képeket és információkat a nagy N új handheldjéről. Mivel akkor még senki nem tudta, hogy mennyire mondott igazat az amerikai napilap (legalább egy tucat hamis kép jelent meg a DS-ről az E3-at megelőző hónapokban, annak idején poénból még mi is közöltünk egyet), maradt a találgatás – a válaszra nem kellet sokáig várni.

Vissza a konferenciára: a színpadon a némileg gorillaszerű alkattal rendelkező *Reginald Fils-Aime* (népszerűbb nevén: Reggie), a Nintendo kereskedelmi / marketing alelnöke, aki nem sokat teketóriázik: egy rövid (és rendkívül közvetlen hangvételű) bevezető után az óriáskivetítőn máris a **Metroid Prime 2: Echoes** trailere fut. A videóból számos újdonságot lehet kibogozni – ami itt nem derül ki, később megtudjuk a fejlesztőktől. Az áprilisi Konzolban már leírtuk, hogy Samus ezúttal egy két részre (Dark World / Light World) osztott bolygóra kerül, ahol egy titokzatos üldöző (Dark Samus) fenyegeti az életét. A bolygó két szekciója között portálkapukkal közlekedünk majd, de természetesen más tényezők befolyásolják a továbbjutási lehetőségeinket. A két világ két különböző kapun lesz elérhető, értelemszerűen a sötétebbik felére a Dark Portallal, míg a másikra a Light Portallal juthatunk majd. Már itt képbe jön a fegyverhasználat: a korábbi epizódokból ismert Beam támadás is lehet dark és light. Az árnyékvilág ellenfeleit lehet ugyan sebezni a Dark Beammel is, de jóval nagyobb sérülést válthatunk ki az ellentétes világból származó fegyvereinkkel, így pl. egy alaposan feltöltött Light Beam többszörös sebzést produkál a „sötét verziójához" képest – tiszta *Ikaruga*... :-) Az újdonságok listáját gyarapítja az un. Srew-attack – ez egy speciális/képesség támadás, a páncélzatunkhoz csatolható körfűrész – támadásra is lehet majd használni, de sok helyen inkább a továbbjutást szolgálja. A klasszikus 2D-s Metroidokból köszön vissza wall-jump intézménye: ezt most morph-labdaként is bevethetjük, a falra „tapadva" ugrálhatunk fel vele e megfelelő akadályoknál. A trailer multiplayer móduszt bemutató szekciójában (maximum négy játékos, osztott képernyő) egy pillanatra lehetett látni egy, az újságírók által később csak „Hacking Mode"-nak nevezett képességet: ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a hagyományos HUD elhagyását ellensúlyozandó (csak a multiplayerre érvényes, single playerben továbbra is lesz – némileg átdizájnolt – HUD) megpróbáltak hasonló, a hangulatot fokozó funkciókat implementálni az egymás elleni küzdelembe is – ezért (a scanneléshez hasonló technikát alkalmazva) vírussal fertőzhetjük meg az ellenfelet, amely lassú halált (vagyis folyamatos sebzést) eredményez – hacsak időben nem találjuk meg az ellenszert. Megjelenés szeptemberben – Nintendóék elmondása szerint az időpont nem csak az Államokra, hanem Európára is vonatkozik (hisszük, ha látjuk...).

A Metroid Prime 2 videó megkapja a maga jól megérdemelt tapsát, Reggie pedig újabb trailer elindítására adja ki a parancsot: jön a **Star Fox**. Fox McCloud legújabb kalandja tavaly még igen kiábrándítóan nézett ki (kaotikus multiplayer lövöldözés, gyengus framerate, nulla hangulat), most, egy évvel később viszont meglepően jó, az eredeti szériához hű játékká nőtte ki magát. Akárcsak az Xbox-os Conkernél, a játék gerincét itt is a (négyen, osztott képernyőn) játszható többjátékos módusz adja. A multiplayer meglepően változatos: rengeteg pálya közül lehet választani, és mindegyik szcenáriónál sokféle beállítási lehetőséggel élhetünk: lesznek az űrben játszódó küzdelmek (hagyományos dogfight űrhajókkal, talán ez hasonlított a leginkább a Star Fox 64-re) és a földre pozícionált összecsapások is. Utóbbiaknál nyomulhatunk gyalogosan, vagy bepattanhatunk a pályán taktikusan szétszórt járművekbe. A járművek masszív darabok – a kedvencünk a landmaster tank volt – ez azon kívül, hogy nagy hatásokkal írtja a földi ellenfeleket, a levegőbe is igen szépen lő (ergo: a repülővel támadó kollégák ellen is van esélyünk) valamint „ugratni" is képes. Ha szétlövik az éppen uralt járművet, nem halsz meg rögtön – kizuhansz a roncsokból, sebződsz egyet, és kereshetsz magadnak újabb harci eszközt. Gyalogosan sem leszel elveszve: a sorozatlövővel, vagy például a nyomkövető rakétával szépen, pontosan ki lehet lőni a járműveket meglovagló ellent. A single player módusz küzdelmei megint csak a Starfox 64-et idézik: a bemutatott űrös pályán HATALMAS csata folyt, a küzdelem intenzitása már-már egy Macross / Robotech anime rakéta-lézer kavalkádjával vetekedett. Megjelenés év végén – várjuk.

A Star Fox-nak is örül a nép, Reggie lelkes, mutat még egy Resident Evil 4 trailert (erről részletesen a Capcom szekcióban), aztán átadja a színpadot *George Harrison*-nak, a Nintendo amerikai marketing / kommunikációs főnökének. Harrison (mint mindig) most is úgy néz ki, mint ha skatulyából húzták volna elő – konzervatív szürke öltöny, komoly arc, ötpercenként valami erőltetett mosoly-féleség. Az egybegyűltek hátradőlnek, és a plafont kezdi fürkészni – Harrison a számember a Nintendónál, most jönnek a statisztikák. Nem tévednek: emberünk hosszan bizonygatja, hogy a Nintendo NAGYON sikeres, tulajdonképpen csak ők növekednek a piacon, a másik két konkurens csak stagnál. Odaszúr a PSP-nek is: szerinte a Sony handheldje soha nem tudja behozni a GBA-t, sőt, még a PS2-nek is meg kell erőltetnie magát, hogy olyan népszerű legyen az Államokban (GBA: 21 millió eladott példány; PS2: 20.5 millió) mint Fejlesztett Játékfiú.

A nép unja magát, Harrison még dicséri egy kicsit a Gamecube játékokat és a masina alacsony árát, aztán végre átadja a szót a Nintendo elnökének, Satoru Iwatanak. Iwata sokkal mosolygósabb, és nyugodtabb, mint tavaly – és pár szó után megadja a jó népnek, amire az egy órája vár – előhúzza a zsebéből a **Nintendo DS**-t. Meresztjük a szemünket: igen, a USA Today jól lelőtte poént, azt a gépet láttuk reggel a fotókon. Határozott retro dizájn, szögletes formák, egyik képernyő a gép alsó, a másik a felső szekciójában – nem magyarázzuk tovább, nézzétek meg a melléklet képeket. A Sony-val szemben – aki a bemutatóval párhuzamosan részletes specifikációt közöltek – Iwata nem árul el semmit a gép konkrét teljesítményéről. „Nem ez számít, hanem a játékélmény" – mondja. Amit tudni lehet: a gép beépített mikrofonnal és ebből fakadó hangfelismerési képességekkel rendelkezik; az alsó képernyő touchscreen (*érintőképernyő*: a kézi számítógépekben láthattatok már ilyesmit), vezeték nélküli multiplayert kapunk (kb. 60 méteres körzetben és max. tizenhat játékos számára), itt is befigyel a WiFi támogatás; az NDS GBA-kompatibilis (a GBA kártyákat külön slotba kell majd csúsztatni); az aksi nagyjából ugyanazt a játékidőt biztosítja (kb. 10 óra egy feltöltéssel), mint a GBA SP-é. Egyelőre ennyi, később még elmondják, hogy a Nintendo DS nem végleges név, és amit láttunk, az nem végleges dizájn (talán azért, mert az első reakciók elég megosztottak – van akinek bejön ez a retrodizájn, mások szerint a kis masina szimplán ronda – úgy néz ki, mint egy olcsó Gameboy-klón Tajvanból), a megjelenésig apróbb módosításokat végeznek még rajta. Mikor lesz az a megjelenés? Japánban és az Államokban év végén, Európában pedig 2005 elején – azaz nagyjából egy időben fog kijönni a PSP-vel (a pletyók szerint Európában ugyanazon a héten – valamikor március közepén – fog megjelenni a két új zsebkonzol). Ár? A Sonyhoz hasonlóan a Nintendo sem mondott árat, ragaszkodtak a „kifejezetten kedvező" terminushoz – ismételten csak a pletykák-



STAR FOX



STAR FOX



STAR FOX



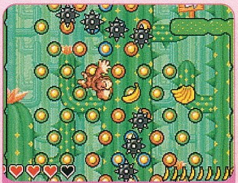
STAR FOX



DONKEY KONG COUNTRY 2



DONKEY KONG COUNTRY 2



DONKEY KONG: KING OF SWING



DONKEY KONG: KING OF SWING











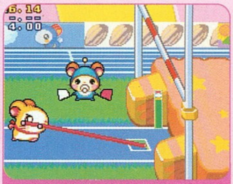
ODAMA



ODAMA



POKEMON FIRE RED / LEAF GREEN



HAMTARO: HAM-HAM GAMES



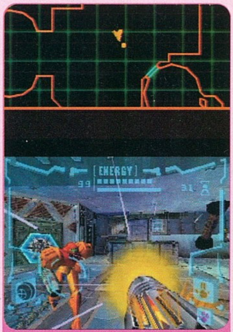
NINTENDO DS



ANIMAL CROSSING DS



MARIO KART DS



METROID PRIME: HUNTERS

ra tudunk hagyatkozni, melyek jelenleg 199 dolcsis árszabást jósolnak.

Hivatalos adatok hiányában az NDS grafikai teljesítményét csak a bemutatott videók és az Expón kipróbálható játékok alapján tudjuk megítélni. Valószínűleg nem járunk messze az igazságtól, ha „hordozható Nintendo 64"-ről beszélünk – az NDS által kipréselt grafika ehhez áll a legközelebb – csak éppen egy kategóriával (egy erős kategóriával) jobbak a textúrázási képességei, mint az N64-nek voltak. Akárcsak a PSP esetében, itt is leginkább a jól bevált címekre fókuszáló a játékkínálatot kapunk: *Mario 64 x 4*, *Metroid Prime: Hunters*, és *Mario Kart* a Nintendótól, *Need for Speed* az EA-tól, *Frogger* és *Yu-Gi-Oh* a Konamitól, *Final Fantasy Crystal Chronicles, Egg Monster Hero, Dragon Quest Monsters* a Square Enix-től, *Rayman* az Ubisofttól, *Megaman Battle Network* és *Viewtiful Joe* a Capcomtól... a sort hosszan lehetne folytatni, nagyjából 100 fejlesztőcsapat célozza be a közeljövőben az NDS-t. Mi most a Nintendo által gyártott DS játékokkal fogunk foglalkozni – a többiek DS-es kínálatáról a nekik szentelt oldalakon lesz szó.

Kezdjük a böngészést az **Animal Crossing DS**-szel. Ha a Nintendo nem lenne olyan béna (mint amennyire béna), most csak annyit kéne leírnom: „a Cube-os verzió direkt átirata, wireless kommunikációval megfejelve". Mivel a nagy N elbénázta az AC PAL-os megjelenését (a hírek szerint szeptemberben kapjuk meg – három évvel a japán premier után), azért röviden bemutatom a játékot: Sims + Harvest Moon + aranyos állatkák = Animal Crossing. „Kommunikációs játék" a hivatalos stílus-meghatározás, valójában élet-szimuláció, közösségi móka – karakterünk feladatokat hajt végre, pénzt szerez, kuckót rendez be, cserebérél a többi játékossal, ajándékokat küld nekik (ez Gamecube-on egy ravasz jelszavas rendszerrel volt megoldva – átküldted a delikvensnek az általad megvásárolt ajándék kódját, ő otthon bepötyögte, és hozzájutott a cucchoz – DS-en valószínűleg egyszerűbb lesz a dolog a wirless összeköttetésnek köszönhetően), egyszóval remek móka, tipikusan „nem lehet megunni" kategóriájú játék. A GC-s változat grafikája inkább idézte az N64-et, mint a Kockát, ergo nem meglepő, hogy a DS-es inkarnáció vizuálisan szinte pontos mása a „nagytestvérének". A **Mario Kart DS** ás a **Mario 64 x 4** nem véletlenül ismerős: a látottak alapján az N64-es elődjeiket kapjuk meg újra, azzal a különbséggel, hogy az alsó képernyőn látjuk majd a pálya térképét, plusz itt tudunk kameraállásokat váltogatni. Szép, szép, N64-en mindkét játékot imádtuk, jó lesz velük hordozható formában találkozni, de a második képernyő kihasználása esetükben botrányosan konzervatív – több új ötletet, merészebb elvonatkoztatást vártunk. (Miyamoto az Expo után azt nyilatkozta, hogy fejlesztenek még egy Mario-t DS-re, ez állítólag sokkal jobban hozzásimul majd a két képernyő nyújtotta lehetőségekhez – úgy legyen). Nincs új Nintendo konzol Metroid nélkül: esetünkben az a **Metroid Prime: Hunters** megjelenését jelenti. Az MPH furcsa jószág: vizuális szempontból szerintünk kiemelkedően a legjobb a most bemutatott DS-arzenálból (alulról nyaldossa a GC-s Prime grafikai színvonalát), megmaradt FPS-nek, lehet benne multiplayert játszani (pont, mint az MP2-ben, csak itt nem osztott képernyőn, hanem a vezeték nélküli kapcsolaton keresztül) az irányítása pedig... no, az a legfurcsább. A D-paddal tudsz előre hátra mozogni, és oldalazni; lőni / fordulni pedig a DS stylus-ával lehet. (Stylus = ceruza, ezzel tudsz írni / rajzolni a képernyőre – nézz meg egy PDA-t, pont olyan, mint azoknál). Egy koppintás az alsó képernyőre (a felső a térképet mutatja), és lősz is, oda, ahová mutattál. Több gyors koppintás: beam támadás. Kopp a rakéta ikonra: átváltottál rakétára. Gyors mozdulat a képernyő széle felé: fordulsz. Az irányítást szokni kell, legalább annyira, mint amikor az ember kilencvenes évek közepén (pécén) a Quake deathmatch kedvéért átváltott a billentyűzetes iránygombokról az egér / keyboard kombóra. Az irányítás kétségtelenül innovatív, de könnyen nehézkessé válthat: így ugyanis csak egy kézzel fogjuk magát a gépet (alapesetben a ballal, a jobbal a stylus-szal huncutkodunk), és ez bizony komoly problémákat okozhat, még akkor is, ha felső flippergombok segítségével automatikusan be tudjuk fogni az ellenfeleinket – mi lesz itt nagyobb, fél tucat szörnyikét felvonultató csatáknál?

Végül: **Picto Chat**. A Picto Chat nem játék, hanem egy chatprogram. A felső képernyőn láthatod a bejövő üzeneteidet, az alsón pedig egy billentyűzet, és egy, a rajzaid számára elkülönítet szekció figyel. Az alapkoncepció egyszerű, mint a pofon: fogod a stylus-t, bepötyögöd vele ez üzeneted, rajzolsz hozzá valamit, ha kedved tartja, és elküldöd a cimborádnak. A Picto Chat egyszerre tizenhat csetelőt képes kezelni, saját ikonnal különböztetve meg mindegyiket. Szerintünk rendkívül népszerű alkalmazás lesz, különösen a tanórákon / előadásokon eddig SMS vagy papír fecnik segítségével kommunikáló fiatalság körében...

A DS-s felhozatal ismertetése (a fenti játékok a dolog jelenlegi állása szerint a gép kezdőkínálatában szerepelnek, azaz a DS-sel együtt fognak megjelenni) tekintsük át röviden a Nintendo által az E3-on mutogatott érdekesebb GBA-s újdonságokat. Először is: a cég megnyugtatta a GBA tulajokat – a DS megjelenése nem jelenti a GBA végét, a két masina egymással párhuzamosan fog futni, azaz továbbra is jönnek az új játékok Advance-ra is. A Nintendo esetében az új játékok leginkább az újabb Donkey Kong / Mario / Zelda / Pokemon címeket jelentik. A **Donkey Kong Country 2** a klasszikus SNES-es plat-



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

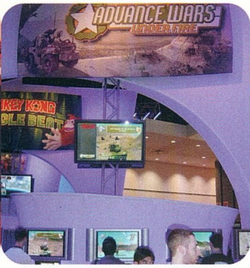


MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

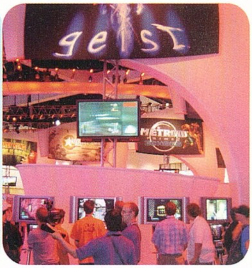


MARIO PINBALL











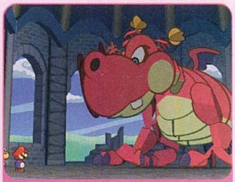
ADVANCE WARS: UNDER FIRE



ADVANCE WARS: UNDER FIRE



ADVANCE WARS: UNDER FIRE



PAPER MARIO 2

former direkt átirata – túl sok szót nem is vesztegetünk rá, akinek az tetszett (jó sokan vannak :-) ez is be fog jönni. A **Donkey Kong: King of Swing** egy fokkal egyszerűbb próbálkozás: felülnézetből játszódód ügyességi játék, melyben majom barátunk fákon / hordókon / köteleken pörög és forog – a hangsúly az ugrások időzítésén és az ellenfelek (pl. gonosz méhecskék) gyors eliminálásán van (inkább a DKC2...). A Zelda-univerzum földjének lakói is visszaköszönnek mégpedig egy teljesen új Zelda játékban: az új matéria a **The Legend of Zelda: The Minish Cap** névre hallgat. Klasszikus felülnézet, hosszú-hosszú kalandok, kellemes sztori, gondolkodtató puzzle- és kalandelemek, valamint bőséges akció – a Link to the Past játékmenetét és hangulatát üdvözülhetjük újra. A játékot a Capcom fejleszti: Link épp a Klinstone relikviák után kutat egy ismeretlen földrészen, mikor egy titokzatos varázstárgy, a Minish Cap birtokába jut – ezután nem sokkal rájön arra, hogy a birodalom lakói és saját maga is nagy veszélynek van kitéve – ismét magára vállalja hát a rendcsinálás hálás (?) feladatát. A Minish Cap jópofa játék, olyan, mintha 1994-ből utazott volna előre tíz évet egy időkapszulában – az SNES Zelda rajongói IMÁDNI fogják. A **Mario Golf: Advance Tour** és a **Mario Pinball** a szokásos Mario-spinoffok: egyik sem rossz, de egyikkel sem bírtunk eltölteni öt percnél többet – az E3 nem az az esemény, ahol az embernek van kedve/lehetősége fél órát görnyedni egy átlagos GBA-s anyag előtt. Hasonló sorsa jutott a **Pokemon Fire Red / Leaf Green** is: ugyanaz, mint a Ruby / Sapphire, csak pepitában (illetve: pirosban / zöldben), mi még mindig a Zafírral bajlódunk (és még mennyi felfedeznivaló van!), jó lesz nekünk a Red / Green jövőre is. A GBA-s felhozatal legcukibb darabja a **Hamtaro: Ham-Ham Games** volt – olimpia hörcsögökkel (!), rengeteg versenyszám (futás, akadály-, távol-, és műugrás, súlylökés, íjászat...), mind-mind ötletesen megvalósítva, és ráadásul oooóolyaaaan kawaii az egész, hogy már a látványától cukorbetegek lettünk – szóval szeretnivaló kis játék.

A zsebkonzoloktól fáradjunk át a Gamecube svédasztalhoz – itt is akadtak finomságok. Az **Advance Wars: Under Fire**-tól tartottunk, nem is kicsit. A félelmeink oka és alapja: az egyik legjobb GBA-s háték Cube-os verzióját nem az eredeti játékokat jegyző Intelligent Systems jegyzi, és a megszokott körös összecsapások helyett real-time stratégiát kapunk. Szerencsére így is teljesen rendben van az AW: a játékmenet más, de a hangulat megmaradt. Aki játszott mondjuk a Battlezone-nal, kapásból ismerősnek fogja találni az AW: Under Fire-t: a csatatéren parancsnokot alakítunk (third person perspektívából irányíthatjuk az emberünket) aki az utasítások osztogatása mellett tevékenyen részt vesz a harcban. Rendkívül egyszerűen, egy gombnyomással tudunk parancsokat kiadni: utasíthatjuk a katonáinkat / harci eszközeinket pl. támadásra, visszavonulásra, egy célpont vagy egy terület tűz alá vételére. Ha mi is be kívánunk szállni a hirigbe, bepattanhatunk bármelyik járműbe és onnan oszthatjuk az áldást. Az Under Fire grafikailag nem kiemelkedő, de ahhoz képest, hogy milyen nagy terepeket kezel a játék, teljesen korrekt. A harcokat a két parancsnok közti beszélgetés (pontosabba: egymás szapulása) dobja fel – ebben hű marad az UF az gémbojos Advance Warsokhoz.

A tavaly ilyenkor bejelentett **Geist** továbbra is „egytrükkös lovacskának" („one trick pony" – mondja az angol) tűnt: nem túl szép FPS (határozottan átlagos, ha mondjuk a Metrod Prime 2, a Halo 2, vagy a Killzone a viszonyítási alap), melyben szellemként cikázunk a különféle személyek között – azok testét és tulajdonságait „kölcsönvéve" miután megszálltuk őket (jó poén: belebújhatunk egy kutyába is).

A **Paper Mario 2** viszont nem okozott csalódást: ugyanaz a „papírból kivágott", rajzfilmszerű grafika, mint az előző részben, aranyos történet megint Peach Hercegnőt rabolják el, ezúttal kivételesen nem Bowser az elkövető, hanem Hooktail, a gonosz sárkány), könnyen irányítható harc. A játékot hegesztő Intelligent Systems magán a játékmeneten is újított egy alaposat: a pályák bizonyos pontjain más formába tudunk áttranszformálódni – például papírrepülővé (az új forma hasznosságát gondolom nem kell ecsetelnem). Még idén ki fog jönni, a tervek szerint november közepén. Marioval találkozhatunk még a **Mario Tennis**-ben is : az N64-es verzió felújított változata, jóval szebb grafikával, és hasonlóan élvezetes játékmenettel – decemberben jön.

Donkey Kong is tiszteletét teszi: a **Donkey Kong: Jungle Beat** ügyesen keveri a ritmusjátékokat a platformerekkel – és ismét a Donkey Konga kontrollert kell hozzá használni. „Hogyan lehet irányítani azzal?" – kérdezi a Nyájas Olvasó. „Két dob van, ugye, egymás mellett. Ha a jobb dobra ütsz, Kong jobbra megy. Ha balra, akkor balra. Ha egyszerre a kettőre, akkor ugrik. Ha tapsolsz, ő is tapsol – ezzel egy hullámot generál, ami kinyuvasztja az ellenfeleket, illetve letépi a (később felszedhető) banánokat a fáról. Egyszerű, nem?" – válaszoljuk mi. A Jungle Beat még igen távol áll a befejezéstől, valamikor 2005-ben lesz esedékes a megjelenése.

Jó lett volna kipróbálni az új Cube-os **Fire Emblem**et is – sajna nem volt játszható, sőt, pár vadítóan durván kinéző koncepciós rajzon és négy darab screenshoton kívül semmit sem lehetett látni belőle. Egy biztos: megmarad klasszikus RPG-nek a szentem, és az egyik karakter egy bögyös kislány lesz – már jó ! :-)

A játékbemutatók után Iwata szó néhány szót a Gamecube 2-ről is: a gép kódneve jelenleg Nintendo Revolution, és a teljesítmény tuningolása mellett inkább az újszerű játékélmény kialakítását tekintik fontos szempontnak – hogy mi lenne ez az „újszerű élmény" nem árulta el – majd jövőre. A nép épp elkezdene feltápászkodni (mindenki azt hiszi, hogy vége a bulinak) mikor elsötétül a terem, és kivetítőn elkezd futni a **The Legend of Zelda** (munkacím!) trailere. Emlékeztek a Wind Waker „dizájnváltás" előtti grafikájára? No, ez pont úgy néz ki – NAGYON komoly. A trailerben Link lóról harcol, egy hatalmas erdő kellős közepén írtja a szörnyeket: piszok jól néz ki, alatta dübörög a Conan zenéje – fergeteges! A trailer után Miyamoto lép a színpadra, Linknek öltözve (műanyag pajzs és kard van nála, néhányat suhint is vele – a közönség jól mulat). Szól pár szót az új Zeldáról (semmi különös, arról beszél, hogy a főhőssel együtt a játék is változik), és visszabattyog a függöny mögé. Később, az Expón még megtudjuk, hogy EZ az a Zelda, amire korábban (például az idei GDC alatt) Wind Waker 2 néven hivatkoztak – ennek ellenére semmi köze a WW-hez, nem folytatása annak. Link itt tinédzser, és ezúttal hősünk lova is nagy szerepet fog kapni a játékban - ennyi, ezen kívül csak egy homályos megjelenési időpontot („valamikor 2005-ben") árult el a japán úriember. Nem sok? Nem bizony, és gyaníthatóan jó darabig még nem is fognak többet elárulni róla.

Szóljunk még két játékról röviden. Az első a hangzatosan japános **Odama** címet kapta a keresztségben, stílusát tekintve viszont szinte lehetetlen behatárolni (eddig ilyet még nem láthattunk): egy taktikai-háborús flipper stuffról van szó ugyanis, melyben amolyan RTS módjára apró kis katonákból álló seregek csapnak össze, a harcot viszont egy óriás golyóval és a flipperkarokkal vezérelhetjük! Komoly? Át kell törni az ellenség vonalait és állásait, harcosokat kell szerezni, akik aztán újabb karokat foglalnak el, és rendületlenül nyomulnak előre, a következő képernyőre.

A másik játék már minden GC tulaj által ismert: a **Pikmin 2**. Erről már többször is szóltunk, nagyon várjuk – beszéljen helyettünk inkább a kép!

Itt a Nintendo konferencia vége: másnap reggel nyit az Expo.



GEIST



GEIST



GEIST



MARIO TENNIS



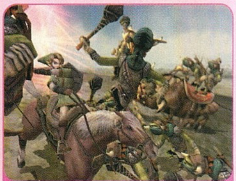
DONKEY KONG: JUNGLE BEAT



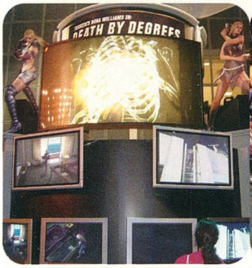
FIRE EMBLEM



FIRE EMBLEM



THE LEGEND OF ZELDA GC











DEATH BY DEGREES: NINA WILLIAMS



DEATH BY DEGREES: NINA WILLIAMS



DEATH BY DEGREES: NINA WILLIAMS



DEATH BY DEGREES: NINA WILLIAMS

NAMCO

A Monolith (Xenosaga) szerepjátéka, a mesés **Baten Kaitos** itt volt. A történet lebegő szigeteken játszódik, és rég elveszettnek hitt tengerek utáni kutatást feszeget egy olyan fantáziavilágban, melyet szárnyas emberek laknak. Hősünk Kalas (egyik szárnyát még a játék kezdete előtt elveszti, amit mechanikus szárnnyal helyettesít) – mi azonban nem ő vagyunk, hanem az őt kísérő „lélek": tanácsadó, támasz, amolyan belső hang. Számtalan karakter és helyszín, barátságok, intrikák, árulás, hihetetlen kalandok – a tiszta játékidő 60 óra körül.

Ami sokakat elrettenthet: a Kaitos körökre osztott, kártyákon alapuló csatarendszert kínál. Több, mint 1000 féle „Magnus" kártya áll majd rendelkezésünkre, melyeket akár kombinálhatunk is egymással. A játék során számtalan tárgy „esszenciáját" ejthetjük majd foglyul, melyeket egy üres lapon elhelyezve előkaphatunk majd a csaták vagy kalandjaink során – szolgálhatnak gyógyításra, támadásra, vagy akár a fejtörők megoldását is segíthetik. Ami figyelemreméltó, az a Kocka belső órájának köszönhetően a kártyák „öregedése": a lapokra varázsolt jég megolvad, az élelmiszer megsavanyodik vagy megrothad, a fém rozsdásodik, vagy oxidálódik: a lapok tehát idővel veszítenek kezdeti értékükből. A dolog fordítva is igaz: a nyers banán idővel beérik, a „Polaroid-kártyával" elkészített fotó előhívódik.

A karaktereket Asami Fujita, a Xenosaga karaktertervezője álmodta meg, a csodálatos zenei aláfestést Motoi Sakuraba (Star Ocean sorozat, Golden Sun játékok) komponálta. A hatalmas, színes világ történéseit fantasztikus renderelt képsorok kommentálják – szakavatott szemű újságírók ezek szépségét a Final Fantasy XII hasonló animációihoz mérve is helytállónak találták.

A játéknak sajnos a japán nyelvű változata volt kint a kiállításon, így az egyszeri halandó nem sok mindent tudott kezdeni vele. Ami bizonyos: kizárólag Gamecube-ra készül, azon is kettő darab lemezen érkezik majd. Hogy mikor, azt pillanatnyilag senki orrára nem kötötték.

A korábban egyszerűen csak Nina kódnévre hallgató „verekedős kalandjáték" is összeszedte magát az E3 idejére, és **Death by Degrees: Nina Williams** címen mutatta meg, hogy már van mit mutogatnia. A történet szerint a Tekkenből már ismert Nina egy luxusóceánjárón csinál bébipapit egy csúcstechnológiát hasznosító, tömegpusztító fegyver ellopásával gyanúsítható, gonosz, globálisan összeesküvő terror-szervezet képviselőiből. A játék bunyós-lopakodós: 360 fokban, kézre álló vezérlés mellett püfölhetjük ki a lelket a rosszfiúkból (a hölgy megőrizte a Tekkenből ismert komolyabb mozdulatait), vagy mögéjük osonva, jó vulkáni módjára a tarkójukat megcsípve elaltathatjuk őket. A mindkét analóg kart igénybe vevő harcrendszer természetesen nem korlátozódik majd puszta végtagjainkra: egészséges adag lőfegyver és vágó- ill. szúróeszköz (katana, tonfa, társaik) segítik majd a moziszerű kalandon való sikeres átbucskázást (ezt mellesleg nagyszámú renderelt átvezető jelenet is illatosítja majd). Finomság a pontos célzórendszer: a „röntgenlátás" névre elkeresztelt opció segítségével lehetőségünk nyílik majd az ellenfél bizonyos csontjainak vagy belső szerveinek megcélzására, hogy aztán egyetlen, halálos ütéssel küldjük meg őket a Teremtőnek. **(Ez elég komolyan néz ki a valóságban: Nina nekikészül az ütésnek, bever egyet, a kép vált, és egy röntgenkép mutatja, ahogy a delikvensnek eltörik két bordája, melyek aztán szépen átszúrják a tüdejét. Az egész olyan „kékes" látványvilággal van prezentálva, a sérülő/törő/kiszakadó szervek pedig pirossal! Martin)** Nina bennünket októberben örvendeztet meg – amennyiben rendelkezünk egy PlayStation 2 konzollal. Multiplayer opciók jelen pillanatban elbírálás alatt.

Az Eutechnyx **Street Racing Syndicate** c. underground utcai autóversenye még a 3DO kiadónál kezdett, és eredetileg tavaly nyáron kívánt megjelenni. Trip Hawkins vállalkozása azonban lehúzta a redőnyt, a játék pedig a Namco-hoz vándorolt: jelenleg augusztusi megjelenés van felvésve a neve mellé. Tud mindent, amit a legtöbb készülő riválisa. Valós városokban játszódik (Los Angeles, Philadelphia, Miami), valós járgányokat törhetünk benne ripityára (majd valós alkatrészekkel javíthatjuk, vagy tuningolhatjuk őket az egekig) és valódi szupermodelleket dughatunk ágyba benne („gyönyörű lányok egyenesen napjaink csúcs import-magazinjainak hasábjairól" – így a sajtóközlemény). A versenyek természetesen megbecsülésért és pénzért folynak, és szigorúan illegálisak – így a rend éber őreinek is lesz némi beleszólása a dolgokba. A játék éppen ezért a „nyílt városok" rendszerét alkalmazza – azaz bármikor kiszállhatunk a versenyből, hogy lerázzuk a ránk ragadt rendőrautókat, majd bármikor visszatérhetünk, ha annyira kemény gyerekek vagyunk. A fejlesztők ezen túl élethű fizikai és sérülésmodellezést ígérnek, valamint több száz lehetőséget a „vizuális tuningra" (matricák, neonok, stb.) Határozottan jókor jön (még az őszi kaszás, a Burnout 3 előtt), és határozottan kevesebb nyálat tartalmaz, mint a Need for Speed: Underground sorozat. Két játékos osztott képernyőn, négy játékos négy tévén, vagy x játékos online feszülhet ugyanazon aszfaltnak – PlayStation 2, Xbox és GameCube platformokon. **(A Namco SRS show-ja volt talán a legkomolyabb az egész E3-on! Kétóránként (?) ment, tizenvalahány táncosnővel, fél órán keresztül. Az összecsődült tömeg őrjöngve ünnepelte a lányokat, akik aztán pólókat, meg mindenféle SRS csecsebecséket szórtak közéjük. Nem egyszerű pankráció ment a színpad körül! Martin)**

A „Tales" sorozattal az európai hírszerkesztők általában óvatosan bánnak: látszólag sok van belőlük, és mindegyiknek más a címe – nincsenek egyértelműen, bugyután számozva, mint a rivális szerepjátékok. :) Pedig az 1995-ben, a Tales of Phantasia epizóddal útjára indított széria jelen pillanatban japán harmadik számú legnépszerűbb szerepjáték-sorozata, szorosan a Dragon Quest és Final Fantasy eposzok nyomában. A kizárólag Gamecube konzolra készülő **Tales of Symphonia** egy



BATEN KAITOS



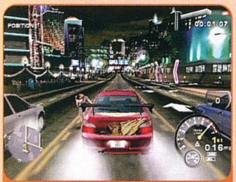
BATEN KAITOS



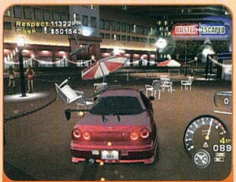
BATEN KAITOS



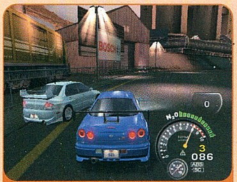
TIME CRISIS – CRISIS ZONE



STREET RACING SYNDICATE



STREET RACING SYNDICATE



STREET RACING SYNDICATE



STREET RACING SYNDICATE










TALES OF SYMPHONIA



TALES OF SYMPHONIA



TALES OF SYMPHONIA



TALES OF SYMPHONIA

elhagyatott, kicsiny faluba, Sylvarant helységbe kalauzol el bennünket, ahol a helyi legendák már megjövendölték a Kiválasztott érkezését, aki majd lezúzza a Gonoszt, és újfent felvirágoztatja a Világot. Valós idejű, teljesen 3D harcrendszer több száz, akár kombinálható támadással és varázslattal, elképesztő háttértörténet, 80+ órás tiszta játékidő. Minden karakter fejlődése szorosan függ viselkedésünktől és harcmodorunktól, a történet pedig ennek függvényében alakul tovább (igen: Fable!) A pazar grafikáért és a csodás anime átvezetőkért Kosuke Fujishima (You're Under Arrest, Aa! Megami-sama, Sakura Taisen) géniusza a felelős – ha mindez nem lenne elegendő, várhatóak még mini-játékok és mellékküldetések tucatjai is. Két, egymástól szorosan függő világ kényes egyensúlyban, a jó és a gonosz közti hajszálvékony választóvonal szinte láthatatlan: Symphonia meséi csodálatos, felejthetetlen kalandnak ígérkeznek. Júliusban fut be, a Kristály krónikákhoz hasonlóan maximum 4 játékos részére.

Megpróbál magára találni a Tekken széria is: a vásár egyik nagy dobása volt a frissen bejelentett **Tekken 5**. A játék megörökli majd a pocsék Tekken 4 teljes stábját (ez 17 játszható karaktert jelent), ehhez pedig hozzácsaptak négy új karaktert: Jack 3-at, Ravent, Asuka Kazamát és egy Feng Wei nevű kínait – ám mivel a játéktörténelem során szinte nem volt Tekken játék minimum 8 rejtett karakter nélkül, a teljes szám 30 körül várható. A sztori a Tekken 4 Kazama-befejezése után kapja fel a fejét: Heihachi odaveszik egy Jack 3 egység önmegsemmisítése során (itt tehát valószínűleg rejtett karakterként köszön majd be, a trailer öblös „Heihachi Mishima is dead" felirata és egy eldugott kis japán videó erre engednek következtetni), ergo kezdetét veszi az ötödik „Vasököl királya" torna. Az erős történet (vicc!) mellé egy egyelőre ijesztő tény sorakozott fel: a Tekken 5 ún. „attack buffering" technikát használ majd. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy egy támadás során be tudjuk „tárazni" a következő támadást is – ha adott, folyamatban lévő támadás animációs fázisa még nem ért véget. Ez leginkább a Pro Evo focik rendszeréhez hasonlít – ott megszokható és remek dolog, verekedős játékban viszont még nem sokan kockáztatták meg. Elméletben jól hangzik, a gyakorlatban akár taccsra is vághatja a játékélményt. Csalódjunk kellemesen.

Az ötödik torna idén próbálja meg visszahódítani magának a rajongókat a játéktermekben – házi átirat kizárólag PS2-re készül, és jövő télen (Európában sajnos csak 2006. (!) tavaszán) érkezik.


TEKKEN 5


TEKKEN 5


TEKKEN 5


TEKKEN 5

Le lehet porolni a fénypisztolyokat is: érkezik a **Time Crisis – Crisis Zone**. A Namco négy éves, egykoron játéktermi lövöldözése kizárólag PlayStation 2-re érkezik. Közvetlenül nem volt része a Time Crisis szériának – most az lett. A játéktermi gép legnagyobb hiányosságát (nem lehetett párban játszani) ellensúlyozta a tény, hogy a mellékelt géppisztollyal mindent (olvasd: abszolúte mindent) szét lehetett lőni a képernyőn: a házi átirat továbbra sem kínál páros játékot, és nem is mellékel új perifériát – újítása a „double gun" játékmenet. Igen, jól látjátok szümtükhel: a képernyő előtt ezúttal lehetőségünk nyílik majd két GunCon2-vel hadonászni, akárcsak egy John Woo filmben. Az akció London egyik kevésbé frekventált külvárosában veszi kezdetét, ahol gonosz terroristák szálltak meg egy frissen megnyitott irodaházat – ettől a ponttól fogva pedig már a ravaszrángatás felel a követeléseikre. Nagyszámú megnyitható extra: új játékmódok, új ellenfelek, ilyesmi. Idén szeptemberben fut be, és magasabb felbontásban fut majd, mint a játéktermi eredeti. Jó móka lesz!

A Namco természetesen nem csak ennyi volt, számunkra mégis csupán ennyi újdonsággal szolgáltak. Az **Ace Combat 5: The Unsung War** (PS2) az áprilisi hírblokkban már nagyon alaposan szét lett kapva: itt egy friss videón kívül újat nem sikerült megtudnunk a 2010. szeptember 23.-án kitört fiktív háborúról. Talán csak annyit, hogy egyetlen szó sem esett az ígért online multiplayer mókáról (sőt: teljesen eltűnt a képből), valamint annyit, hogy hozzánk november környékén várható.

A Namco Hometek (a kaliforniai Namco iroda) **The Adversary** c. játékáról szintén lehetetlen volt megtudni bármit is: a Dead to Rights és a kill.switch fejlesztéséért felelős stúdió ezt állítólag amolyan „multiplayer kill.switchnek" szánja, amivel 16 játékos birkózhat majd online. Lesznek fegyverek, járművek, ketyerék, meg hatalmas, nyílt arénák, ahol elhúzhatjuk egymás nótáját mint katona, kém, bérgyilkos, vagy hasonló békés szerzet. A játékot közvetlenül a kiállítás előtt jelentették be, a helyszínen pedig egy 5 (!) százalékos készültségben pihegő változat volt kint. Hogy a Havok fizikai motort hasznosító akciójáték milyen gép(ek)re érkezik, és mikor, azt momentán csak a Namco sejti.

A harmadik „ezt már tudtuk" játék a **Dead to Rights II: Hell to Pay** (PS2, Xbox) – a márciusi hó hírek szekciójában az érdeklődő *minden* érdemi információt fellelhet. Itt csak annyival többet lehetett megtudni, hogy Jack Slate egy elrabolt, ártatlan hölgy kedvéért tér vissza Grant City-be, és hogy a lány utáni véres, „Hong Kong cinema-style" kutakodás során valami Nagyba botlik, majd jól eltéved a bűn, a korrupció és az árulás labirintusában.

Volt még **Ghosthunter** (PS2, az SCEE Studio Cambridge játéka, mi már el is felejtettük, az amerikaiak viszont csak augusztusban kapják meg), **Katamari Damashii** (PS2, Japánban már a 2. részt tervezik, nyugaton még címet sem kapott – ezt per pillanat csak jókedvükben hozták ki, röplapok, sajtóközlemény és sajtóanyag nélkül). **Smash Court Tennis Pro Tournament 2** (PS2, teszt a küszöbön, olyan közel a megjelenés), **Taiko Drum Master** (PS2, munkacím: a Taiko no Tatsujin ritmusjáték nyugati kiadása, nyugati zenékkel – ezen a vázon próbál vicceskedni a Donkey Konga is). **Xenosaga Episode II** (PS2), amiről szintén fikarcnyi új információ sem volt – a kész, megjelent japán játékot lehetett demozni, a hazai megjelenés egyelőre egy Elveszett Dimenzióban pihen.

Nintendo DS-re **Mr. Driller** játékot és egy egyelőre **név nélküli RPG**-t terveznek, PSP-re viszont jön egy **Ridge Racer** (ismét Reiko Nagase kisasszony szereplésével), valamint a **Tales of Eternia** c. szerepjáték (egyike annak a két PSP játéknak, melyekkel már élőben is lehetett próbálkozni a kiállításon).


ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR


DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY


DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY


XENOSAGA EPISODE II











DOOM III



DOOM III



DOOM III



DOOM III

ACTIVISION

Nem teketóriázunk sokat, rögtön bele a közepébe: a Microsoft konferenciájának egyik sarokpontja volt az új **Doom III** trailer – az *Activision* erődítményében pedig végre játszani is lehetett vele. **(Kamerázni persze nem lehetett. 12-szer szóltak rám. Azért felvettem. :) Martin)** Érdekes, hogy a kiadó *teljesen* az Xbox-os változatra koncentrált, a PC-s változatból se (nyilvánosan) játszható változat, se trailer nem volt kint – pedig az elvileg hamarabb (valamikor nyáron) fog megjelenni, min a Dobozos verzió. Annyi baj legyen, minket (most) úgysem az érdekel, vesézzük ki egy kicsit az Xbox-os Doom III-at. A Nyájas Olvasót bizonyára az érdekli a legjobban, hogy mi a különbség a pécés és a konzolos inkarnációk között – *grafika*, kérem szépen, a grafika: Tény: az Xbox verzió ilyen szempontból alacsonyabb rendű, de nem vészesen. A textúrák felbontásában / kidolgozottságában figyelhető csak meg eltérés, minden más (a fizika, a szörnypajtások modelljei, a fények / árnyékok) a helyén van. A vizuális kompromisszum már csak azért sem lehet olyan jelentős, mert a hírek szerint az eredetit jegyző id *software* kizárólag úgy ment bele a konzolos változat elkészítésébe, ha a szükséges változtatások nem mennek a játékmenet, és legfőképpen a hangulat hatására. És a hangulat nagyon rendben van: a Doom III félelmetes utazás a sötétben – még akkor is félsz, ha éppen nem történik semmi. Az ID úgy építette fel a játékot, hogy mindig történik körülötted valami (ha más nem, hát nyugtalanító hangokat hallasz a csövek mögül), és ha beindul az akció, akkor azt sem tudod, hogy hova kapjál lányos zavarodban. A kipróbálható pálya első szekciójában egy ajtót kinyitva egy vicsorgó rettenet ugrott a nyakunkba – reflexszerűen kapott kettőt a sörétesből – pont megnyugodtunk volna, mikor az ellenkező irányból érkezett egy ugyanolyan szörny – a szívrohamot hozva ránk. A Doom III Xbox-on a Halo-ban már megszokott irányítást használja, a konzolos FPS-ek kedvelőinek nem lesz problémájuk a kezeléssel – a ravaszon kívül az egyik leggyakrabban használt gomb az elemlámpa beüzemelését indikáló lesz – a játék ugyanis helyenként piszok sötét. A grafikát már dicsértük eleget korábban (plusz a screenshotok úgyis beszélnek helyettünk), a játék sebességét viszont most volt szerencsénk megtapasztalni először: korrekt volt, helyenként ugyan produkált némi szaggatást, de az egyrészt nem volt vészes, másrészt meg az őszi megjelenésig valószínűleg még tudnak valamit csiszolni rajta. A pécés verzióhoz hasonlóan itt is bekapcsolhatjuk majd magunkat a négy játékost támogató deathmatch izgalmaiba, sőt, az Xbox tulajok egy csak ebben a verzióban fellehető cooperative játékmódusznak is örülhetnek majd. Összbenyomás: nagyon jó, valószínűleg nem fogunk benne csalódni (pláne úgy, hogy mindenhol csak az első néhány pályát mutogatták, a játék igazi meglepetésit saját kezűleg fogjuk majd megtapasztalni.)

Az Activision FPS kínálatának másik darabja a **Call of Duty: Finest Hour** volt. Ez is PC-s újragondolás, az eredeti már jó háromnegyed éve (tavaly ősszel jelent meg) hódít a második világháborús lövöldék rajongói között. Az „újragondolást" itt most tessék a szó legszorosabb értelmében venni: a Finest Hour ugyan témájában (világháború) és felépítésében (három különálló kampány, nemzetekre bontva – orosz, angol, amerikai) ugyan hasonlít a pécés testvérkéjére, viszont szinte minden másban különbözik tőle. Az eredeti motort (módosított Quake III) kihajították a kukába, a játékot fejlesztő Spark Unlimited *teljesen* új engine-t írt a konzolos verziók számára – ez állítólag sokkal jobban kihasználja az új célplatformok (PS2 / Xbox / GC) speciális képességeit. A pályákat is lecserélték: egy darab szcenárió kivételével (a sztálingrádi partraszállásos jelent – egyenesen az *Ellenség a kapuknál* című remek filmalkotásból – egyértelműen a legjobb / leghangulatosabb pálya pécés verzióban) az összes misszió repült, és újakat kreáltak helyette. Felfedezhetünk például egy teljesen új, a korábbi változatban nem szereplő hadszínteret (Észak-Afrika: gyaníthatóan az angol kampány része lesz), és új karaktereket (orosz mesterlövész leányka, afro-amerikai tankparancsnok) vonhatunk az irányításunk alá. Az új helyszíneket sajna nem tudtuk kipróbálni – az E3-on kiállított demo pont a pécés verzióból átmentett sztálingrádi pályát tartalmazta. Így viszont legalább össze tudtuk hasonlítani a grafikát, és megállapítottuk, hogy a konzolos változatok semmiben nincsenek elmaradva pécés mögött. A fejlesztők elmondása szerint ugyanazt a „mozis hangulatot" próbálják reprodukálni, amit a pécés verzióval egyszer már sikerült üstökön ragadni, sőt, ezúttal sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek a játszható karakterek kidolgozására – nem grafikai, hanem jellemábrázolási szempontból. A Finest Hourt már fejlesztik egy ideje (tavaly ilyenkor is kint volt már az E3-on), a jelenlegi megjelenési időpont – 2004 november eleje – remélhetőleg már végleges.

„Sometimes a car is your best weapon" – mondja az Activision által házon belül gyártott **Dead Rush** reklámszlogenje. Valóban: a Dead Rushban tényleg az autónk a legjobb – és gyakran egyetlen – fegyverünk. Egy hatalmas, romos városban eszmélsz, csúnya sebbel a homlokodon – nem emlékszel semmire. Hamarosan rájössz, hogy a várost démoni teremtmények özönlötték el, a kormány pedig lezárta a kivezető utakat. Egyetlen célod maradt: kijutni innen, lehetőleg egy darabban. A Dead Rush ügyesen keveri a GTA-k játékmenetét a Resident Evil és a The Suffering atmoszférájával: autókat köthetsz el, missziókat hajthatsz végre – közben pedig folyamatosan irtod a pokolból származó szörnypajtásokat. Az autóválaszték széles: a lerobbant amerikai benzinzabálóktól kezdve a terepjárókon át a buszokig és katonai járművekig minden megtalálható a játékban. Érdekes újítás az autód javítása: ha a masina megsérült a harcban, más roncsokból lakatrészeket gyűjthetsz, és így tudod javítani A kocsikázás mellett közlekedhetsz gyalogosan is: ilyenkor széles fegyverarzenál (macsete, láncfűrész, shotgun, géppisztoly, gránátvető) segít a túlélésben. A Dead Rush vizuális szempontból nagyon szépen teljesít: a város kidolgozott és változatos, nincs töltögetés (a fejlesztők szerint egyszer látod majd tölteni a játékot – a legelején – aztán annyi, nem lesznek loading képernyők, pedig elég nagy a város), a karakterek jól néznek ki, és a képernyőfrissítés is folyamatos – még akkor is, ha játék egy tucat szörnyet pakol ki eléd az útra. Megjelenés: év végén, PS2-re, Xbox-ra és GC-re.

A **The Movies** Peter Molyneux (félisten – a Populous, a Syndicate, a Dungeon Keeper vagy a Black & White kiagyalója) játéka: NAGYON régóta készül, sokadszor van kint az E3-on, és noha egyelőre még csak a pécés verziónak van pontos megjelenési időpontja (október) ismét megerősítették, hogy konzolos verziókra is számíthatunk. A The Movies tulajdonképpen menedzsment játék (rokonítsuk mondjuk a Rollercoaster Tycoonnal) ahol egy klasszikus hollywoodi stúdió irányítása lesz a feladatunk a filmgyártás hajnalától (azaz a huszadik század elejétől) napjainkig. Csóró stúdióvezetőként indulunk (minimális pénz a bankban, lerobbant felszerelés, ócska színészek) a célunk pedig az, hogy az Álomgyár legnagyobb moguljává nőjük kim magunkat. Ennek érdekében ezernyi dolgot kell majd csinálnunk: folyamatosan fejlesztenünk kell a felszerelésünket (fekete-fehér filmekkel kijönni a színes technológia elterjedése után kész bu-



CALL OF DUTY: FINEST HOUR



CALL OF DUTY: FINEST HOUR



CALL OF DUTY: FINEST HOUR



CALL OF DUTY: FINEST HOUR



DEAD RUSH



DEAD RUSH



DEAD RUSH

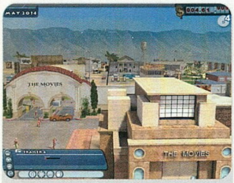


DEAD RUSH









THE MOVIES



THE MOVIES



THE MOVIES



SHARK TALE

kás), sztárokat felfuttatni és menedzselni (kényelmes lakókocsit a művésznő popsija alá, hogy ne hisztériázzon), gondoskodni a stúdió napi működéséről, figyelni a piacot (a húszas években pl. nem tanácsos erotikus filmalkotásokat gyártani, mert a nézők felgyújtják a mozit felháborodásukban – a Holdra szállás idején viszont jól jöhet egy izgalmas sci-fi) és persze sikeres filmeket gyártani. A filmeket ugyanis mi magunk gyártjuk: megíratjuk a forgatókönyvet (minél nevesebb író minél több ideig dolgozik rakta, annál jobb lesz – az elhúzódó munkálatokat persze a mi bukszánk bánja), kiválasztani a megfelelő színészeket (a jól fésült musical-sztárt nem tanácsos bepakolni egy durva horrorba – oda izmos, borostás legény kell), összegyűjteni a költségvetést, felépíteni a díszleteket, aztán indulhat a forgatás. A forgatási folyamatokba konkrét beleszólásunk lesz: a színészek ugyan „maguktól játszanak", de a kamera elhelyezést és a jelenet kimenetelét mi határozzuk meg. Vegyünk például egy romantikus randevút: a szerelmespár beszélget, mi pedig a képernyő alján található csúszka segítsé-

gengszter-cápának egyetlen fia halott. A hőstett véghezvitelét az ifjú hal, Oscar nevéhez kötik, aki boldogan fürdik a (meg nem érdemelt) dicsfényben. Hamarosan azonban észre kell vennie, hogy nem is olyan egyszerű a Cápák Gyilkosának szerepében tetszelegni. A játékban természetesen Oscart irányítjuk, mintegy huszonöt misszión keresztül, melyek lazán kötődnek majd a film eseményeihez. A missziók eltérő stílusú feladatokat kínálnak: lesznek menekülős részek (Oscar „kifelé" menekül a képernyőből, a sikeres előrejutást az útjába kerülő objektumok akadályozzák – ha játszottál valamelyik Crash Bandicoottal, ismerős lehet a szitu), versenyezhetünk (főhősünk késében van, és egy hal-taxival száguldozik Reef City – a halak városa – délutáni csúcsforgalmában), sőt még egy, a Dance Dance Revolution idéző táncolós ritmusjátékot is kapunk. A Shark Tale kifejezetten gyerkőcöknek szánt anyag, és a sorsa szorosan kapcsolódik a filméhez – ha az sikeres lesz, venni fogják, ha viszont nem… maradjunk annyiban, hogy magában, a licenc nélkül nem kifejezetten állná meg a helyét.

majd: a *World Destruction Tour* a sztorimód, a *Classic Mode* pedig – ahogy a neve is mutatja – visszatérés a jó öreg tonihókos játékmenethez – azaz ismét üdvözölhetjük a feladatokkal teletűzdelt pályákat és a kétperces időkorlátot. A sztori-mód az elődnél őrültebb kihívást kínál: a *Team Hawk* (Tony apó és baráti köre) és a *Team Margera* (Bam Margera és kompániája – ő ugyebár az MTV „Viva la Bam" című agymenésének nem teljesen normális főszereplője, ex-Jackass legény) csap össze egy több (javarészt urbánus) helyszínt érintő gördeszka-viadalban. Rengeteg új lehetőséget pakoltak bele a játékba: a gördeszkáról kihajolva a saját logonkkal (logo-tervező is lesz a játékban) ellátott matricákkal ragaszthatjuk tele a falakat, graffitizhetünk, az utcáról felszedett szeméttel dobálhatjuk meg a gyalogosokat (hogy ez mire lesz jó?), és természetesen ismét nyomulhatunk gyalogosan, és különféle őrült járműveken (a trailerben egy szárnyakkal ellátott robogó szerepelt…) is. A World Destruction Tour fontos részét képezi az utcáról való toborzás: csapatunkat a járókelők közül válogatva

gends-szel. Az X-Men Legends (tudtunkkal) az első igazi RPG az X-univerzumban: a sztoriról nem sokat tudunk mondani (titokban tartják) annyi biztos, hogy a mind a jófiúk (Wolverine, Cyclops, Jean Grey, Colossus, Iceman, Storm, Nightcrawler, Beast, és Gambit) mind a rosszfiúk (Magneto, Juggernaut, Blob, és a Morlockok) oldaláról számos mutáns szerepel majd benne. A csapatunk négy főből áll majd: a karakterek közül csak egyet irányíthatunk, de nincs meghatározva, hogy melyiket – menet / harc közben szabadon válogathatunk köztük, a nem általunk vezérelt mutánsok felett uralmat az MI veszi át (némileg beleszólhatunk abba, hogy mit csináljanak – offenzív / defenzív viselkedési formák beállításával). A harc ennek megfelelően valós időben zajlik, és jó sok lesz belőlük: az alapellenfelekkel még elbánunk a hagyományos támadások alkalmazásával, de az erősebb opponensek ellen más speckó mutáns-tulajdonságokat kell majd bevetnünk. A speciális támadások még különlegesebb fajtája az egyszerre két karakter által végrehajtható roham: pl. Jean Grey telekinézissel felemeli a levegő-



SHARK TALE



SPIDER-MAN 2



SPIDER-MAN 2



SPIDER-MAN 2

gével tudunk beavatkozni a jelenet intenzitásába. Ha teljesen eltoljuk balra, csak egy szégyenlős kézfogás lesz a dologból, ha viszont jobbra csúsztatjuk, akkor a fiatalok szépen egymásnak esnek… A The Movies sokrétű, és roppant izgalmas játéknak tűnik – ritka az ilyen összetett anyag a jelenlegi konzolos kínálatban. Éppen ezért reméljük, hogy tényleg megjelenik valamikor, és nem jut a Black & White sorséra, ami négy éve folyamatosan (nem) jön Playstation 2-re (pedig beígérték – pécére lassan már itt a második rész).

Maradjunk egy kicsit a filmeknél: az Activision csapott le az ősszel debütáló DreamWorks animációs mozi, a **Shark Tale** játék-jogaira – az ebből hegesztett játékot szeptember elején próbálhatjuk majd ki. Rövid szinopszis: Minden Tengerek Keresztapjának, a retteget

A renderelt halak iránt rajongó PS2 / Xbox / GC / GBA tulajok írhatják fel a várólistájukra. A **Spider-Man 2**-t most átugorjuk (két hónapja írtunk róla részletesen), egyrészt azért, mert nyakunkon a megjelenése, másrészt meg azért, mert nem tudnánk róla túl sok újdonságot mesélni – a város tényleg jó nagy, az előző részhez képest sokkal szabadabban mozoghatunk benne, a grafika első blikkre közepes, a Pók néhány mozdulata viszont igen látványos – most már megvárjuk a premiert, és alapos tesztnek vetjük alá őkelmét.

Az Activision és a *Neversoft* tavaly sikeresen lehelt új életet a Tony Hawk szériába a THPS: Undergrounddal – úgy tűnik, idén ismét valami hasonlóra készülnek a **Tony Hawk's Pro Skater Underground 2**-vel. A THPSU2 két, jól elkülöníthető szekciót tartalmaz

bővíthetjük (összesen húsz felvehető karakter lesz – akár a sarki hot-dog árust is besorozhatjuk). Ismét lehetőségünk lesz öltöztetni a karakterünket, bizonyos extra feladatok teljesítése után extra kosztümökkel (pl. matador ruha Hawk uraságnak) bővül majd a ruhatárunk. Az új trükkökről nem nagyon esett szó, a fejlesztők csak a „slow motion focus"-ról tettek említést: ez egy időlassítás-féleség lesz, amely (állítólag) megkönnyíti a durvább kombók végrehajtását. A Classic Mode százféle objekítvát és számos pályát kínál – a hírek szerint néhány régebbi nagy kedvenc (pl. Canada a THPS3-ből) is visszaköszön majd. Megjelenés október elején, Xbox-ra, PS2-re, GC-re és PSP-re – bizony, ez lesz az Activision első PSP-s projektje.

Zárjuk a sort a *Raven* által babusgatott **X-Men Le-**

be a kiszemelt jóembert, aztán hozzácsapja a földhöz, Cyclops meg jól odapörköl neki közben. A karakterfejlődés szintekre bontott: minden szintlépésnél meghatározott számú pontot kapunk, amit új képességekre vagy a meglévő tulajdonságaink fejlesztésére tudunk majd fordítani. A Raven szándékai szerint a játékból sütni fog a mozis / képregényes hangulat – ennek érdekében rengeteg szöveget vettek fel (Professor X-et maga Jean Luc Picard… izé, Patrick Stewart) szinkronizálja. Tervezett megjelenés: október közepén, Xbox-ra, Playstation 2-re és Gamecube-ra (az Activision szimpatikus kiadó, szinte minden játékuk abszolút multiplatform – ennek mostanában különösen a Cube-tulajoknak illik örülni.)



X-MEN LEGENDS



X-MEN LEGENDS

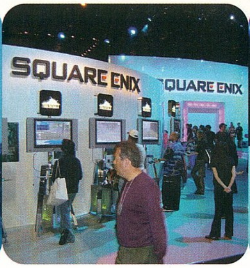


X-MEN LEGENDS

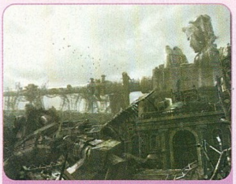


X-MEN LEGENDS








FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN


FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN


FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN


STAR OCEAN: 'TILL THE END OF TIME

SQUARE ENIX

Ha Square, akkor Final Fantasy (ha Enix, akkor meg Dragon Quest :) – az új felhozatalt a **Final Fantasy VII: Advent Children** nyitja, ami nem játék, hanem mozi. Teljes egészében CG (számítógépen generált, készített, számolt) mozi, ami a korábbi FF mozi kapitális orra bucskázását úgy igyekszik elkerülni, hogy mozikba soha nem kerül. DVD-n tessék várni tehát, ami azért jó, mert ezen a ponton megszűnik PlayStation 2 exkluzívnak lenni, és remekül megpörgethető akár egy Xbox-ban vagy egy asztali lejátszó lemeztálcájában is. A történet két évvel a VII. epizód drámai történései után veszi kezdetét – Midgar romjai néma mementói a békéért hozott áldozatoknak. A nyugalom azonban csupán látszólagos: ismét komor felhők gyülekeznek, egy rejtélyes betegség terjed futótűzként a vidéken. Régi ellenségek kaparászása hallatszik az éj fátyla mögött – értelemszerűen Cloud sem töltheti édes semmittevéssel szürke napjait. Ideje felkapni a bőrrucit, lezselézni a hajat, előkeresni azt a marha nagy kardot, berúgni az öreg motort, és kihajtani a fénybe, új kalandok elébe. **(Szerintem Clud nem lezseléz, hanem fel, és inkább hajlakk, mint zselé... :) Martin)**

A Final Fantasy VII 1997-es megjelenése óta több, mint 9 millió példányban kelt el – valamilyen folytatás tehát kötelező volt. A rendezői székben Tetsuya Nomura csücsül, a történetet nem ragozzák a végtelenbe (a film játékideje rövidebb, mint 60 perc), a publikum elé hajtott képek gyönyörűek – mi azonban erőteljesen féltjük a nekünk kedves történeteket (Akira 2 se kell – nem, köszi). Az Advent Children a legfrissebb hírek szerint ősszel érkezik (valószínűleg együtt a Sony PSP-vel) – hogy kellemes kiterjesztése lesz-e az eredeti mesének, avagy durva illúziórombolás, hamarosan kiderül.

Második páciensünk a **Final Fantasy XI Online – Chains of Promathia** alcímmel ellátott kiegészítő lemeze (szükség van tehát hozzá az eredeti játékra is). Bár hozzánk még az alapjáték is csak karácsony környékén készülődik, érdemes alaposabban belepillantanunk a vesébe. Kettő darab új vidéket kínál, az egyik Movalpolos, a másik Tavnazia szigetvilága.

Movalpolos egy hatalmas kiterjedésű, föld alatti város, melyet a moblin nevezetű nomád goblintörzs vájt ki egykoron. Ezek a vándor jószágok ritkán maradnak a fenekükön, így a várost ma már jobbára más fajzatok népesítik be (de ultraritka moblinokba is bele lehet majd botlani). Quon partjaitól nyugatra fekszenek Tavnazia szigetei, melyek valaha a büszke tavnáz népnek adtak otthont – a szigetvilágot ma a Vadak hadseregének maradéka tartja ellenőrzése alatt. A történelemkönyvek nem tudnak ma is élő tavnáz közösségekről – ezt persze nem jelenti azt, hogy nincsenek. ;) A kiegészítő lemez az Államokban ősztől kapható, nekünk pedig alaposan felgerjesztette szunnyadó érdeklődésünket – adják szépen ide ezt a játékot Magyarországnak is. Hahó, Sony! Final Fantasy XI Online-t akarunk, lehetőleg online!

Na jó. Visszacsüccs. A lényeg természetesen a kötelező folytatás, a **Final Fantasy XII**, ami határozottan jól indít. Eleve a Final Fantasy Tactics világából, Ivalice földjéről rajtolja a történetét – abból a korból, mikor a mágia még hétköznapi jelenség volt a vidéken, az eget pedig hatalmas légi járművek szántották. Ez Archadia birodalmának világa, mely sorra foglalja el és veti igába a szomszédos népeket – köztük Dalmasca kicsiny királyságát. Le roi est mort, a hercegnő, Ashe viszont jó egészségnek örvend – a trón egyetlen túlélő örököse rögvest neki is lát, hogy megszervezze az ellenállást. Vér és áldozatok bele lettek kalkulálva a törekvésebe: a hölgy zászlajára a szabadság nemes eszméjét tűzte. A szerencse nem fogja pártját – barátai szerencsére igen. A történetbe becsörtet Vaan, Rabanastre (Dalmasca fővárosa) egyik tolvaj utcagyereke, és barátnője, a 16 éves Penelo (Vaan légikalóz szeretne lenni, és jól szétágyúzni az archadiaiakat, hiszen megölték a bátyját), és Balthier, aki viszont echt légikalóz, csak éppen nem olyan hülye, hogy szétágyúztassa magát az archadiaiakkal. A bejelentett karakterek közül az utolsó per pillanat Fran, Balthier társa. A végtelenül bölcs hölgy az egyedüli, aki nem hume (embe'), hanem viera (nyúl-embe' :) harcos. A génállományából és a bőrtangájából kiindulva valószínűleg hatékonyan tud szaporodni.

Harcrendszer? Természetesen új. Az Active Dimension Battle nevet kapta, és valós idejű, bármikor megállítható csatákat kínál. Részeleme a gambit (sakkban: nyitás gyalogáldozattal, itt: lépés) rendszer, amivel oszthatjuk azt észt az éppen nem aktív karakterek között. Barangolásaink során harcosainkra véletlenszerűen frászt hozó találkozások nem lesznek – a képernyőn minden lehetséges bajusz-összeakasztási lehetőség már messziről nyilvánvaló. A producer Yasumi Matsuno (Final Fantasy Tactics, Vagrant Story) nyolc éve álmodik erről a játékról, a zenébe pedig Uematsu mellé most beszáll Hitoshi Sakimoto is (ugyancsak Final Fantasy Tactics, meg Vagrant Story) – az élmény tehát garantált.

A Final Fantasy játékok általános ismérve, hogy játszani sokkal jobb velük, mint szavakat olvasni róluk: ezt mi optimális esetben 2005. nyarán tehetjük majd meg. (Amerikai megjelenés: február 14.) A Dolby Pro Logic II hanggal, elképesztő átvezetőkkel és bonyolult történettel felvértezett új mese továbbra is PlayStation 2 kizárólagos.

Kapd fel Japán egyik legfelkapottabb manga / anime sorozatát, és kovácsolj játékot belőle: ez a **Fullmetal Alchemist and the Broken Angel**, az oszakai Racjin tavalyi PS2-es debütje. Szép belépő, szépen is fogyott a szigetországban. Mivel a franchise most átköltözik az Államokba, jön vele a játék is – így teljes a kép (meg a bevétel).

Edward Elric alkimista csodagyerek (alkímia: középkori „titkos" kémia, vegyi elemek átalakítása más elemmé – elsősorban a „szarból is aranyat" alapvetésre korlátozódott) – mikor azonban öcsikéjével, Alphonsezal megpróbálják visszahozni édesanyjukat a Halál karmaiból, a kuruzslás rosszul sül el: Ed elveszti a bal lábát, Al pedig, szegény, az


FINAL FANTASY XII


FINAL FANTASY XII


FINAL FANTASY XII


FINAL FANTASY XII

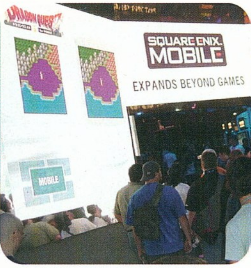

FINAL FANTASY XII


FINAL FANTASY XII


FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL


FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL











FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

egész testét. Szerencsére a balesetet követően Ednek – jobb karja feláldozásával – sikerül megmentenie, majd egy páncélba gyömöszölnie Al lelkét (igen, teljesen józanok vagyunk :). Innen a Fullmetal Alchemist (Totálfém Alkimista) cím: a titulus nem túl büszke birtokosa Ed, akinek keze és lába helyén most mesterséges acélvégtagok fityegnek. Ennyit az alapozás: a Broken Angel története ott kezdődik, hogy Ed és Al egy vonaton Central City felé utaznak, hogy megkeressék a bölcsek kövét – az egyedüli tárgyat, ami visszaállíthatja őket természetes, anyaszülte állapotukba. A vonatot azonban bugyuta bácsik eltérítik (?!) – és ezzel együtt eltérül maga a történet is. A játék legnagyobb dobása maga az alkímia, a tárgyak átváltoztatásának művészete. Több, mint 50 különböző, teljesen hétköznapi tárgyat alakíthatunk majd fegyverré, álcává vagy csapdává – szinte bármit, ami a képernyőn mozdítható.

sel… de ahhoz, hogy megleld, előbb el kell veszítened valamit, ami szívednek oly' kedves." A titokzatos, dünnyögő hang és titokzatos, dünnyögő tulajdonosa a mondat után kámfor alakot öltenek, Sora pedig egyedül marad a keresztúton, mely immáron nem keresztút: csupán egyetlen irányba indulhat el rajta. Az ösvény végén egy kastélyra lel, azon belül pedig a Nagy Semmire (szó szerint). Hogy mit nyerhet Sora, és mit veszíthet, az hamarosan kiderül: a Chain of Memories ősszel érkezik, benne számtalan „magas minőségű mozi-eseménnyel", és egy remek, kártya alapú csatarendszerrel.

A PlayStation 2-exkluzív **Kingdom Hearts II** viszont már egy évvel az első rész történései után veszi kezdetét – Sora, Donald kacsa, Goofy és barátaik mellé számtalan új figura csatlakozik majd, köztük maga a király. Nagyon úgy tűnik, hogy a Szívtelenek még mindig itt vannak, és rosszban sántikálnak, hőseinket pedig egy új ellenfél várja – vajon a régi gonosz arca búvik meg az álarc mögött, vagy egy új fenyegetésé? Nos, ez az, amit ki kell majd derítenünk. Sora elveszett barátai, Kairi és Riku nyomán indul kalandoknak, míg Donald és Goofy az eltűnt király után nyomoznak. A karakterek tervezéséért továbbra is Tetsuya Nomura (Final Fantasy VII, VIII, X és X-2) felelős, nagy baj tehát már nem lehet. A csatarendszer Yuichi Kanemori (Parasite Eve II, Kingdom Hearts) munkáját dicséri – intuitív felülete egyszerű, ám nagyszerű kihívás elé állít majd minden korú, nemű és lelkiállapotú próbálkozót. Az Államokat a jövő év elején veszi ostrom alá, hozzánk egy nyúlfarknyival később várható.

Nagyon, nagyon keveset tudni a közvetlenül a kiállítás megnyitása előtt bejelentett **Musashi Samurai Legend** című, rajzfilmszerű grafikával felpofozott csodáról. Szerepjáték-rajongók körében minden bizonnyal ismerős a név, s valóban: ez a legendás, 1998-as Brave Fencer Musashi (PlayStation) c. akció-szerepjáték közvetlen folytatása. Az Alundrához hasonló üsd-vágd játékmenetet kínáló játék a rossz nyelvek szerint akkoriban azért fogyott olyan szépen, mert mellécsomagolták a Final Fantasy VIII játszható demóját – szerintünk azért, mert piszok jó volt. Ettől függetlenül sajnos – a Xenogears-hez vagy a Chrono Cross-hoz hasonlóan – ez sem ért meg Európai megjelenést. (A jelek szerint a folytatás se nagyon készülődik hozzánk.)

A történetről semmit sem tudni, egyedül a stáb ismert: a produceri teendőket Takashi Tokita látja majd el (Chrono Trigger, FF IV, Parasite Eve), a rendezői sámlin ismét Yoichi Yoshimoto (Brave Fencer Musashi), a karaktereket Tetsuya Nomura vetette papírra, a nyitónyekergést pedig a japán Surf Coasters követi majd el (bezenéltek egykoron a Runabout sorozatba is). A legjobbat a végére hagytam: az animáció a Gainax (Honneamise, Evangelion) műhelyeiben készülget. A kizárólag PS2-re készülgető folytatás télen kerül az amerikai üzletekbe.

A kiállításon ezeken túl aktívan képviselte magát a Square Enix Mobile elnevezésű ága, ami nevéhez hűen mobiltelefonokra fejleszt. Kipróbálható volt a Japánban idén márciusban rajtolt **Final Fantasy** és **Dragon Quest** játék (mindkettő az NTT DoCoMo új 3G [900i sorozat] telefonjain fut, egyes modelleken egyenesen beépített alaptartozék), valamint egy-egy trailer erejéig bemutatkozott az új **Before Crisis – Final Fantasy VII** epizód, és a **Brave Shot** nevű lövöldözős mobil-játék (utóbbi már vígan hozzáférhető Amerikában a Verizon Wireless Get in Now szolgáltatásán keresztül).

Nintendo DS-re három játékot jelentettek be: **Final Fantasy Crystal Chronicles**, **Egg Monster Hero**, és **Dragon Quest Monsters**. A PSP felhozatal egyelőre nem tisztázott: Yoichi Wada CEO motyogott valamit egy új szerepjátékról, később azonban már „nem kívánta kommentálni" a cég erre a zsebkonzolra vonatkozó terveit. A **Final Fantasy VII: Advent Children** mozi biztosan jön UMD kiadásban – pillanatnyilag semmi más nem 100%.



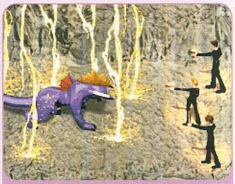
KINGDOM HEARTS II



KINGDOM HEARTS II



KINGDOM HEARTS II



BEFORE CRISIS – FINAL FANTASY VII

Zsáner: akció-szerepjáték. Megjelenés: jövő tavasszal. Hülyeség-faktor: iszonyú magas.

Visszatér a népszerű (négy millió példányban kapkodták szét az első epizódot) Disney-Square univerzum is, a Kingdom Hearts, ráadásul rögvest két kiszerelésben.

A **Kingdom Hearts: Chain of Memories** GBA zsebkonzolra készül, és amolyan összekötő-epizód az első és második nagy játék között. A történet közvetlenül a Kingdom Hearts vége után veszi kezdetét, és továbbra is Sora sorsára fókuszál. Hősünk egy csillagfényes éjszakán fura keresztúthoz érkezik, ahol hirtelen rejtélyes, ismeretlen hang szólítja meg: „Előtted fekszik az, amit kere-

Ami kint volt még, mi viszont most nem írunk róla, az a **Front Mission 4**. A Konzol megjelenésének pillanatában ugyanis már megjelent – hamarosan (következő szám?) már tesztet is olvashattok róla. Ugyanilyen elgondolásból maradt ki a **Star Ocean: Till the End of Time** – az elmúlt két évben több alkalommal is alaposan bemutattuk az augusztusban érkező játékot, sok újdonságot már nem tudnánk hozzátenni. Japánban már két változatban is piacra tolták – a nyugati népek a második, Director's Cut kiadást kapják majd kézhez, Európába pedig a Ubi Soft hozza majd el.



MUSASHI SAMURAI LEGEND



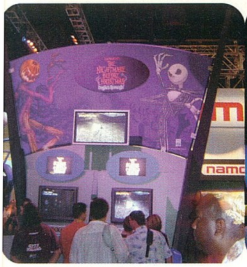
MUSASHI SAMURAI LEGEND

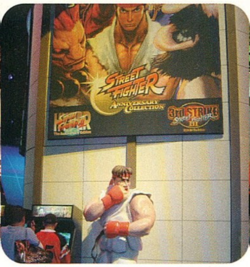


MUSASHI SAMURAI LEGEND



FRONT MISSION 4











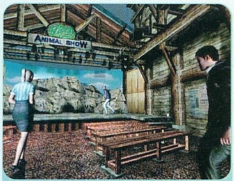
CAPCOM FIGHTING JAM



CRIMSON TEARS



CRIMSON TEARS



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

CAPCOM

Az év elején a Capcom amerikai ága összehívott egy csomó fanatikust, és gondosan kifaggatták őket, hogyan és miként képzelik el a Capcom verekedős játékainak új generációját. Amennyit én hallottam, az egész összeröffenést azért szervezték meg, hogy kiderítsék, hogyan fogadna a rajongótábor egy 3D (jaj!) folytatást. Nos, rosszul. :) Az E3 nagy meglepetéseként tehát megérkezett a teljesen 2D **Capcom Fighting Jam** (ez pillanatnyilag csupán munkacím).

A dzsem nevéhez hűen nagymami lekvárja: nagyon finom, és hatalmas gyümölcsdarabok bujkálnak benne, rögtön öt legendás játékból. A klasszikusok klasszikusából, a Street Fighter II-ből egyelőre Ryu és Guile, a Darkstalkers-világegyetemből Demitri és Felicia, a Street Fighter III-ból Yun és Chun-Li, a Warzardból (amerikai címén: Red Earth) Leo és Hauser, a Street Fighter Zero trilógia első epizódjából pedig Guy és Sakura jelezték részvételüket – természetesen 10 karakter ma nem tesz ki egy tisztességes verekedős játékot, így mellettük minimum egy tucat ismeretlen harcos érkezése is várható (a Capcom összességében 20+ karaktert ígér). Egy valaki már teljesen biztos: Ingrid, az időközben zúzdába vetett Capcom Fighting All-Stars c. játékból.

Zseniális találmány a 2-2 ellen harcmód, mikor is minden menet elején új harcost választhatunk ki a küzdelemre – ennek annyiban van jelentősége, hogy minden bunyós szigorúan megőrzi származási helyéről örökölt mozdulatait, kombóit és általános stílusát (mert SFIII Chun-Li értelemszerűen más, mint SFII Chun-Li: de ezt mindenki tudja, nem?). A verekedős Jam(boree) a PAL régiókba karácsony környékén érkezik.



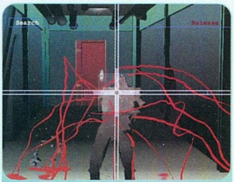
DEVIL MAY CRY 3



DEVIL MAY CRY 3



KILLER 7



KILLER 7

Irgalmatlan hullámokban csapnak arcunkba a különféle 3D hack-'n'slash termékek: a Spike által hegesztett **Crimson Tears** is ilyen: nem több, és talán csak egy picivel kevesebb. Akinek bejött a Seven Samurai 20XX, az valószínűleg ezzel is kellemesen elszórakozik majd: 2049-ben járunk, hol másutt, mint Tokióban. Egy elképesztően durva robbanás bénította meg a metropolisz jól kiépített infrastruktúráját, ami ennek köszönhetően roppant mód rosszul kiépítetté vált. Az elhivatott játékos három főhős közül mazsolázhat, természetesen mindegyik „sajátos különleges képességekkel és egyedi mozgásokkal" rendelkezik. Ami pedig még jobb: egyikük sem ember.

Az Amber nevű nőnemű (?) android harci modell – gyors és jól képzett a közelharc kihívásaira, különösképp, ha két szablyával kaszabolhatja az ellent. Kadie szintén lánynak néz ki, szintén biológiai fegyvernek tervezett humanoid – még nem tapasztalta meg a kemény harcot, ám az ártatlan külső erős, a nehézfegyverzettel kitűnően bánó, cseppet sem törékeny lelket takar. Végül itt van Tokio, minden lőfegyverek mestere: ha hinni lehet az ábrázolásának, akkor hímnemű, ha hinni lehet a sajtóközleménynek, akkor „erős igazságérzettel megáldott" karakter. Ennek minden bizonnyal tanúbizonyságát is teszi majd az átvezető animációk során. A helyszínek közül a legfontosabb talán a saját bázisunk lesz: itt tudjuk majd a humanoidokat új harci mozdulatokra tanítani, itt tudunk egymás között tárgyakat csereberélni, illetőleg innen indulhatunk majd a számtalan, véletlenszerűen generált katakombarendszer (magyarosabban: dungeon) „hordákban érkező ellenfeleinek" felaprítására. Ezen hentelés történhet kardok, harci „csatakesztyűk", páncélöklök, pisztolyok és automata fegyverek, lángszórók vagy éppen saját android praclijaink és patáink által. Az össznépi pankráció 10 pályán át tart, a még mindig divatos (?) cel-shading technológia köntösébe csavarva. A játékot Japánban hűvösen fogadták, kizárólag PlayStation 2-re fog megjelenni – nálunk idén nyáron.

Ha azt mondom, autó, akkor az lehet egy Velorex, vagy lehet egy Ford Mustang is. Hasonló a helyzet a 3D kaszabolós játékkal – elő lehet adni Crimson Tears stílusban is, de prezentálható az E3 egyik meglepetéseként is, mint **Devil May Cry 3**. A zseniális első részt a harmat erejével bíró folytatás követte – a Capcom most köszörülgetni látszik a csorbát: igaz, a puding próbája mindig az evés. A kiállításon bemutatott videó mindenesetre több, mint biztató – a játék motorját megpiszkálták, a tartalmat szterinekkel tömték meg, a stílusos-gótikus-akció-thriller azonban maradt: Dante fiatalabb lett ugyan, de még mindig El Mariachi porhüvelyébe töltött rocksztár. A felütés onnan pörgeti vissza, ahonnan elkezdte: a harmadik rész nem folytatása, hanem előzménye a sorozatnak. Eonokkal ezelőtt Sparda, a kőkemény démonharcos leherélt néhány ezer démont, hogy megmentse az emberiséget a túlvilág pokoli ármányától – mivel azonban az ő nemi szervének nem esett baja a küzdelmek során, letelepedett az emberek között, és két egészséges fiat nemzett az utókor okulására. Az egyik régi ismerősünk, Dante, a félig démon, félig ember fiatalember – a másik fiú, Virgil azonban engedett a sötét oldal csábításának, és most a pokol tornácáról integet be a sztorinak. A cécó ott veszi kezdetét, hogy Dante „Devil May Cry" démonvadász ügynöksége előtt egy rejtelmes torony materializálódik, annak tetején pedig ott vigyorog Virgil, meg néhány rossz arcú, még rosszabb leheletű csatlósa. A nézeteltérést rendezni illik, így kezdetét veszi a legendás leszámolás Sparda ikrei között...

Na kérem: adott kellemes mennyiségű fegyver (köztük egy érdekesen „felturbózott" gitár), melyek közül egyszerre négyet cipelhetünk magunkkal, s melyek közül egyetlen gombnyomás segítségével váltogathatunk. Kombinációk természetesen bejátszanak. Adott négyféle harcmodor (itt: „style system", azaz stílus-rendszer). A kitérő harcmodort alkalmazva hősünk gyorsan, kecsesen és könnyedén kerüli el az ellenfelek támadásait. A közeli a pengékkel való hadonászás becsapódásának erejét maximalizálja. A távoli értelemszerűen a lőfegyverek hatékonyságát érinti, míg az ellentámadás-és-védekezés az ellen erőteljes csapásait blokkolja. Mind a négy fejleszthető, és bizonyos szinten ötvözhető – az alap a vizuálisan lenyűgöző, halálos balett-hez adott. Az életünkre törő démonok állítólag huncutabbak lesznek, mint valaha: nem egy közülük rendelkezik az alakváltás képességével, vagy éppen repkedve, a magasból próbálja majd kitekézni Dantét. A történetet két, a Capcom szerint „szokatlan" mellékkarakter is színesíti: Arkham életét és tetteit sűrű homály fedi, Lady (aki lady) pedig szintén nem sokat árult el magáról az E3 során. Jó szokás szerint a játék teljes mértékben 3D díszletek előtt zajlik, az átvezető animációk azonban előre számolt, „renderelt" formában kerülnek tálalásra (reméljük együtt, hogy az Onimusha 3 bevezetőért is felelős Robot készíti majd őket). Dögösen néz ki – hardcore is, gótikus is, ugrálni meg lövöldözni kell benne: zöldhasúak susogását véljük hallani az E3 monoton dübörgésén túl. A Production Studio 1 kovácsolta előzmény az Államokban a télen debütál – remélhetően ez egybeesik az európai premierrel. A DMC3 ugyancsak PlayStation 2 exkluzív.

A tokiói, 20 emberrel dolgozó, parányi de büszkén független Grasshopper Manufacture egyetlen éjszaka alatt nyerte meg magának a világot: ez az éjszaka a Killer 7 bemutatásának éjszakája volt. A „Hana to Taiyou to Ame to" c. bizarr, szürreális PlayStation 2 kalandjáték mögötti stúdió korábban sem spórolt a vizuális furcsaságokkal, így nem csoda, ha korábban egyetlen játékuk sem jelent meg Japán szigetvilágán kívül. A **Killer 7** hőse Harman Smith (látszólag nyugalmazott) bérgyilkos, és annak hét alteregója. Garcian Smith a vezér: láthatatlanná tud válni, és ő az, aki „eltakarítja" elhullott társainak tetemét (értsd: ő hozza vissza őket fiktív létükbe). Dan Smith erős és jól képzett alak – nyers erejével küzd. Mask de Smith egy gránátvetővel hadonászik, de nem utolsó díjbirkózóként sem. Coyote Smith „gang kick" nevezetű rúgásával rúgja szét az arra érdemesek fenekét. Kaede Smith a csoport egyetlen női tagja: halálos vírussal fertőzött vérzuhanyban fürdeti a neki nem tetsző alakokat. Con Smith fiatal, de nagyon jól hall, így képes a szem elől rejtett tárgyak hatékony fellelésére. (Hogy mi köze a hallásnak a nem láthatóhoz? Az, ami egy alteregónak a valóságos ellenfelek pokolra küldéséhez. :) Végül Kevin Smith egy magányos, független személy, aki remek késdobáló. Nos, ők heten alkotják a „Smith szövetséget", avagy a címbéli Gyilkos Hetest. Harman úgy dönt, megállítja a Kun Lan nevű alvilági kiskirályt, aki furcsa, a „Menny mosolya" kódnevű teremtményeivel hozza a frászt a városra. A feladatot a hét alteregó vitelezi majd ki, felváltva, egymást segítve. A Capcom által megadott zsáner akció-kaland (szerintünk pedig erős kaland, Virtua Cop-szerű akcióval), a megjelenés pedig GameCube és PlayStation 2 platformokon várható, még az idei tél folyamán. A játék kétségkívül legnagyobb vonzereje a merész, posztmodern vizuális megjelenése – mi azonban ismerjük Grasshopperék korábbi játékait, így jól tudjuk, mit tudnak, és mit nem. Amit tudnak: pokolian jó kalandjátékokat készíteni, egy iszonyúan szűk réteg számára. Amit nem tudnak: megfelelni a közízlés elvárásainak. A Killer 7 az év egyik legkellemesebb játékának ígérkezik. :)

A Mega Man széria fogást keres a piacon. Erről semmi sem árulkodik jobban, mint a tény, hogy az expón idén hat (!) különböző Megaember-játék kellette magát. A Capcom sorozata az idők folyamán erőteljesen átúszott a „kölyköknek" kategóriába: az új, 3D részek már nem szállították a korábbi 2D epizódok hardcore kihívásait, ergo ilyen formában nem feleltek meg az idősebb korosztálynak. A **Mega Man Anniversary Edition** (nyugaton idén 15 esztendős a parányi hős) összecsomagol tíz darab korai darabot: a lemezen ott figyel a Mega Man 1-8 (NES, SNES, PS), valamint két „nyugaton soha meg nem jelent" játéktermi darab, a Mega Man – Power Battle és a Mega Man 2 – The Power Fighters. Ez barátok között is 10 játék egyetlen lemezen – ehhez jön némi képtár, némi történelem – ahogy az ilyen lemezeken lenni szokott. A PlayStation 2 tulajdonosok kapnak 30 percnyi anime nézegetnivalót is, a GameCube játékosai pedig interjút a producerrel (a döntés érdekes: a Cube közönség szerintünk jobban örült volna a rajzfilmnek, míg az idősebb PS2 tulajok valószínűleg szívesebben nézték volna meg a dokumentumfilmet). A **Mega Man Anniversary Edition** GBA kiadást is megér: ez azonban nem a NES és SNES játékokat, hanem a régi jó Game Boy Mega Man játékait tartalmazza majd – szám szerint ötöt. Ezeket játszhatjuk majd monokróm üzemmódban, vagy felújított, kiszínezett változatban. A konzolos kompilációk nyáron futnak be, a zsebben hordható ősszel érkezik. A GBA-ra készülő **Mega Man Battle Network 4: Red Sun** és párja, a **Mega Man Battle Network 4: Blue Moon** a jól kitaposott Pokémon-ösvényen halad: nagyobb, több, jobb, szebb, tartalmasabb, szerteágazóbb – $29.99 lesz, fiam. Rated E, „for every schoolboy" – ha bejön a kalkuláció. A Battle Network 3 páros (Blue & White) tavaly fantasztikus eladásokat produkált még nyugaton is – ezt jól csinálják, ezt most vétek lenne abbahagyni. A két új epizód nyáron támad. Furább darab a Game-



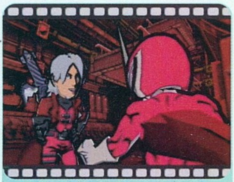
MEGA MAN BATTLE NETWORK 4: BLUE MOON



MEGA MAN X COMMAND MISSION



MEGA MAN X8



VIEWTIFUL JOE



MONSTER HUNTER



MONSTER HUNTER



RESIDENT EVIL 4



RESIDENT EVIL 4

Cube-ra és PS2-re készülő **Mega Man X Command Mission**. A játék akció-elemekkel erősen felhígított szerepjátéknak fogant: az X7-re oly' jellemző (átláthatatlan és esztétikailag erőtlen) igazi 3D, cel-shaded szereplőket és helyszíneket felvonultatva. Hét karakter közül kell kiválasztanunk hármat, akik majd a barangoló-kalandozó csapatot alkotják – hárman régi ismerősök (Mega Man, Zero, Axl), négyen viszont teljesen újak. Cinnamon a gyógyításban jártas, Marino titkos ninja taktikákat ismer, Masimo (nem Maximo) egy szekercével hadonászik, Spider pedig játékkártyákkal bűvészkedik. Végül itt a nagy útkereső, a kizárólag PS2-re készülő **Mega Man X8**. Sigma háborút hirdetett a Föld ellen, mely háború sikerrel is járt: a bolygó romokban, a túlélők kétségbeesetten új otthon után néznek. A választás a Holdra esik, el is készül a kolonizációra szakosított, más reploidok lemásolására is hitelesített reploidok egy új generációja – ám sopánkodás száll ismét az ég felé: a gonosz Sigma saját, elvetemült DNS-ével fertőzte meg ezeket a jámbor elektronikus báránykákat. A kerge reploidok teremtőik ellen fordultak: egyedül Mega Man sem menthetné a menthetőt – ha egyedül lenne. Szerencsére ebben az epizódban társként maga mellett tudhatja Zerót és Axlt is – a trió tehát új kalandokra kél, hogy jól szétpofozza Sigmát. Az X8 Európát télen rohamozza majd meg – továbbra is az X7 3D, cel-shaded kivitelezését erőltetve. Kár.

Ha azt mondom, **Monster Hunter**, a legtöbb cimbora csak vakargatja a fejét, majd megkérdezi: „Az a dinoszauruszos, online játék, ugye?" Az. Viszont sokkal több ennél. Tudják ezt jól japán barátaink is, akik a megjelenés hetében rögtön 120 000 darabot dobtak belőle kosárba, szépen az eladási listák alsóbb pozícióiba tolva ezzel a szimultán megjelent Metal Gear Solid: The Twin Snakes-t (!), a Ninja Gaident (!) és a Jak 2-t (!). A Monster Hunter egy fantáziavilágban játszódik, nem az őskorban. Ebben a fantáziavilágban az emberek együtt élnek mindenféle különleges, fura állatokkal (nem feltétlenül az őskorban járunk, és nem feltétlenül csak dinókra vadászunk – adott számtalan mitikus teremtmény is). Mi egy vadász bőrébe bújunk, ergo feladatunk a vadászat lesz. Egy gyors és fájdalommentes karaktergenerációt követően (ami messze nem olyan összetett, mint a PSO hasonló generátora) a központi helyszínként figuráló faluból indulhatunk számtalan küldetésre – sajnos négy játékos számára csoportos multiplayer módot csak az online játék kínál, drótok nélkül csak magányosan cserkészhetjük be a prédát. Minden expedíció időre és célkitűzések teljesítésére megy ki. A legtöbb célkitűzés általában egyszerűen hangzik: gyűjts be 10 gombát, ejts el 10 ragadozót, védd meg a falut – végrehajtásuk azonban már komoly kitartást és ügyességet kíván. Életerőnk mellett nem árt odafigyelni az állóképességünkre is: a harc és a hosszú menetelés, vagy várakozás kimerítő dolog – itt pedig vadászból igen gyorsan vaddá vedlünk át, ha a megfelelő időben nem tudjuk majd felkötni a nyúlcipőt. (Arról már nem is szólva, hogy pl. a tojáslopás egyenesen megkívánja a gyors iszkirit – főként, ha a meglopott állat mondjuk egy wyvern). Fegyvereket nem csupán vásárolhatunk, de magunk is összetákolhatunk bármiből: karmokból, pikkelyekből, fogakból, ágakból. Vannak fegyverek a közelharchoz, és vannak, melyekkel a távolból lövöldözhetünk (mint a nyílpuska) – előbbiek természetesen fokozatosan elhasználódnak, így nem árt előkapni néha azt a köszörűkövet. Minden használati tárgy fejleszthető és feljavítható. Csapdákat kell állítanunk, lopakodnunk és sűrűn cserkészkednünk. Lehet halászni, a megnyúzott vadat pedig nyársra vethetjük, és megsüthetjük (ez is mini-játék: zenére sütögetünk: ha rossz ritmusban tekergetjük a nyársat, a hús nyers marad, vagy éppen odaég – zseniális. :) A grafika csodás, rengeteg állatot elbír úgy, hogy közben a framerate-je sem rebben. A Monster Hunter nálunk jövő tavasszal mutatkozik majd be – hogy lesz-e benne online játékmód, az még a jövő zenéje.

Mindenki emlékszik a híres-hírhedt „Capcom Five"-ra? A kifejezés öt olyan Capcom játékot takart, melyek a tervek szerint szigorúan GameCube-exkluzív kiadások lennének.

Hiroki Kato Dead Phoenix c. munkája alól kihúzták a szőnyeget, a Viewtiful Joe és a Killer 7 PlayStation 2-re is érkeznek, a P.N.03 akkorát hasalt, hogy már átírni sem érdemes – a „Capcom Five" tehát mára sok jóindulattal „Capcom Two" lett. Az ötösfogat utolsó, ám legizgalmasabb darabja a **Resident Evil 4** – régóta simogatják ugyan (többször stábot és rendezőt is váltott), most azonban feltűnt az alagút vége. Leon S. Kennedy, Raccoon városának egykori zöldfülű cop(ó)ja szépen kikupálódott – hat év telt el a Resident Evil 2 incidense óta, ma pedig az amerikai kormány ügynökeként gyűjti számlájára a ropogós bankókat. Most azonban valaki elrabolta Ashley-t, az elnök lányát, a nyomozás szálai pedig egy eldugott európai falucskába vezetnek – köszöntünk a Resident Evil játékok új generációjában. Itt minden valós idejű 3D – előre tárolt, előre számolt, renderelt dolgoknak nyoma sincs. Umbrella és zombik sincsenek – vírusfertőzés viszont annál inkább. Ennek megfelelően az egész falu azon munkálkodik majd, hogy eltegye becses személyünket láb alól. Teszik mindezt soha nem látott intelligenciával megáldva – elhajolnak, kitérnek, tárgyakat és fegyvereket használnak, bekerítenek, csapdát állítanak, csordában támadnak, felaprítanak. Ehhez csapódik majd egy nagy rakás olyan teremtmény, melyek „ellentmondanak a természet törvényeinek", ugyanakkor nem természetfelettiek – hatalmas ogre, még hatalmasabb óriás, durva vízi szörny, efféle háziállatok. Merőben új kamerakezelés, pontosabb célzás, 16:9-hez képátló, kontextus-érzékeny akciógomb (használatával mindig az történik, ami állítólag nekünk a legjobb – Leon átveti magát egy becsukott ablakon, vagy éppen vesén rúgja a közeli parasztot). Komoly történet, de akció-orientált játékmenet – helyenként belebújunk majd Ashley bőrébe is, ám a gyökér-RE elemek továbbra is játékban maradnak (gyógynövények, elsősegély-spray, mentés írógépeknél,...). Mindent összevetve ez egy komoran vidám, kőkemény hentelésnek ígérkezik, olyan grafikával, amitől tényleg összepisiljük majd magunkat. A Resident Evil 4 hozzánk 2005. elején érkezik: mi kevés játékot várunk nála jobban.

A cég alaposan kiásta a csatabárdot az európai fronton azzal, hogy a Resident Evil Outbreakből egy durva mozdulattal eltávolította az online komponenset – a játék legizgalmasabb, legérdekesebb összetevőjét. Bűnrészes a dologban az SCEE is – jövő nyáron azonban mindkét vállalkozásnak megadatik a lehetőség, hogy jóvá tegyék szörnyű bűneiket. Ha addigra működik a vén kontinens hálózata, online lesz a folytatás is, ami jelenleg a **Resident Evil Outbreak File #2** munkacímet viseli – a DMC3-ért felelős Production Studio 1 ugyanis ekkorra datálja az ugyancsak PS2 kizárólagos új Kaptár játék megjelenését a PAL régióban. Az E3 kiállításon csupán videó formájában szemrevételezhető File #2 ott folytatja, ahol az előd abbahagyta (tehát nem előzmény :) – adva vagyon nyolc hétköznapi polgár, megszámlálhatatlan élőhalott, és Raccoon City, ahonnan gyors úton kéne távozniuk ezen uraknak (és hölgyeknek). A játék nem több, nem kevesebb: csupán egy kiegészítő lemez. Az eredeti játékra ugyan nem lesz szükségünk ahhoz, hogy próbára tegyük túlélési képességeinket – annak birtokában azonban csak a díszletek és az ellenfelek lecserélődésére kell számítanunk.

Ha sikerült meglógnunk az emberevő zombiktól hemzsegő Raccoonból (vigyázat: cannibal ante portas!), elindulhatunk bármerre: minden út Rómába vezet. A **Shadow of Rome** Keiji Inafune új gyermeke, nekem pedig folyamatosan a Rare Ultimate korszakának filmation játékai jutnak róla eszembe. Akkoriban a Knight Lore sikerén felbuzdulva ugyanarra a motorra felhúztak még vagy fél tucat remek játékot (Alien 8 – tudományos-fantasztikus kabát, Nightshade – horror köntös, Gun Fright – vadnyugati felöltő), a jó öreg Resident Evillel pedig nagyon hasonló a helyzet: a Dino Crisis (dinós sci-fi), az Onimusha (feudális Japán) és a Devil May Cry (középkori-gótikus-démonos) díszletek után itt a válasz Hollywood jelenlegi saru-fétisére. A Shadow of Rome Krisztus előtt 44.-ben, az első triumvirátus fájdalmas bukásával veszi kezdetét. Róma, ha nem is a nyugati civilizáció bölcsője (az Mezopotámia; ha nagyon Európára fókuszálunk, akkor Hellász), de mindenképpen a nyugati kultúra kiságya: történetét igen kellemes és akciódús hadjáratok, intrikák és demokratikus bársonyba csavart disznóságok jellemzik. Hálásan véres téma. A játékmenet klasszikus Onimusha – azzal a csavarral, hogy itt már lopakodnunk is kell majd, és a nyakunkba öntenek egy nagy lavór izgalmas mini-játékot is. Részletesen: akárcsak az Onimusha 3 során, itt is kapcsolgatunk majd a szereplők között (pontosabban: ahogy ott, itt is automatikusan váltogat majd a program). Agrippa a nyers erő (gladiátornak is be kell majd állnunk vele), Octavius az agy. Előbbi miszlikbe aprít minden ellenszegülőt, utóbbi lopakodik, gondolkodik, megkerül, kicselez, álruhát ölt és figyelmet terel el. Sajnos a fejlesztő Production Studio 2 szerint nem csak a Kocka van elvetve, de a Doboz is: a játék kizárólag PlayStation 2 konzolra készül, bennünket pedig a jövő év elején ér el.

A Buena Vista Interactive Entertainment (népiesen: Disney) bevonásával készülget a szép hosszú nevű **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge** (népiesen: Burton bá' Karácsonyi lidércnyomása: Féregzsák bosszúja). A játék történetét tekintve a Henry Selick rendezte úttörő stopmotion mozi folytatása lesz (igen, Burton bá' csak kitalálta, meg pénzelte a dolgot): Féregzsák visszajő, és elfoglalja magának Halloween-várost – mi pedig Jack Skellington, a Csontherceg szerepében jól ellátjuk majd a baját. Történik mindez egy akció-platformjáték keretein belül, megőrizve az eredeti bábfilm csodálatos képi világát (ezt állították a Wallace & Gromit játékról is). Jack támadó repertoárjának alapvető kelléke a karjára kúszott, nyúlékony, alakváltó kis teremtény, aki a produktumban a gumilélek nevet kapta (igaz, kis betűvel, mint nemecsek). Gumilélek (a mondat elejére tettem, hiszen érző lényről van szó :) segítségével Jack el tudja hárítani az ellenséges támadásokat, oda tud csapni a nála is gonoszabb gonosznak, fel tud kapni különféle tárgyakat (és azokat el tudja vele hajítani), valamint fel tud kapaszkodni olyan helyekre, ahová magától nem tudna. Gumilélek tehát sokoldalú (sőt, ha akarja, végtelen oldalú), hasznos jószág. A másik támadó jellegű okosság a valós idejű kosztümváltás. Jack lehet Santa Jack – ilyenkor halloweeni ajándékokkal hajigálhatja meg az életerejére törőket, megbénítva ezzel az attakot, avagy megidézhet egy hóembert, aki megfagyasztja a csintalankodókat. Lehet a filmből ismert Pumpkin King is: tüzes leheletét ilyenkor a rosszban sántikáló jobban teszi, ha kerüli. A harci technikákra a koronát a ritmusjátékbetét helyezi fel, ami nagyban függ attól, éppen milyen zenét kornyikáltatunk a háttérben: ha sikeresen és tisztelettudó sorrendben nyomogatjuk le a képernyőn megjelenő gombokat, Jack speciális támadása feltöltődik, a rosszfiúknak pedig annyi. A korábban csak őszre tervezett megjelenés időközben leütötte a magas labdát: Oogie bosszúja október 31.-én, azaz halloween napján dübörög be a boltokba, szertelenül szerte a világban. Kizárólag PlayStation 2 játékkonzolon tessék keresni.

Hiroyuki Kobayashi új játékáról, a Meiwaku Seijinről már értekeztünk korábban – tettük ezt Panic Maker címszó alatt, ami konkrétan a japán eredeti alcíme volt. A hivatalos nyugati cím az E3 sodrásával érkezett: **Under the Skin**. Melegítsük fel a lényeget: egy Cosmi nevű, három éves, a Trükk nevű planétáról származó földönkívüli érkezik a Földre azzal a nemes feladattal, hogy kakit kavarjon. Ne bánjon csínján a csínnyel, rossz fát tegyen a tűzre, kitoljon a barátságtalan földlakókkal – azaz velünk. Számára mindez próbatétel (amolyan beavatási rítus, a felnőtté válás kötelező szertartása), számunkra káosz, pánik és fejetlenség – ha sikerrel jár a küldetése, visszatérhet a bolygójára. Ha bekapcsoljuk a televíziót, magunk is meggyőződhetünk róla, hogy a feladata látszólag könnyű: igazán nehéz attól lesz, hogy riválisai szintén ezen a bolygón tevékenykednek. Minden helyszínen célunk a sikeres trükköt (olvasd: disznóságot) jutalmazó gyűrűk gyűjtögetése: a győztes az, aki a legtöbb ilyen gyűrűvel tér vissza a Trükkre. Végrehajtás?

Első lépés: sugárfegyverünkkel vegyünk DNS-mintát a környéken kolbászoló emberektől. Második lépés: öltsük fel az alakjukat. Harmadik lépés: hajtsuk végre a csínytevést. Utolsó lépés: futás! Ha elcsípnek, az nem jó – ilyenkor a földlakók felfedik valódi kilétünket. Ezt orvosolja egy gyors alakváltás – lehetőleg ne az üldöző tömeg szeme láttára (igen, teleportálgatni lehet). Maga az okozható balhé természetesen attól is függ, kinek az alakját vettük fel, illetve hogy milyen tárgyak voltak a birtokában (ez hogy jön a génmintához?). Osztott képernyős multiplayer akad, a helyszínek között pedig olyan nyalánkságokra is bukkanunk majd, mint a Resident Evil Land – fejetlen, rajzfilmes stílusban előadva. Az emberekkel való életnagyságú tekézés őrült lehetőségét már nem is említjük: csak azon csodálkoztunk, hogy a roppant hasonló, Destroy All Humans! c. játék kapta a „show legeredetibb játéka" címet, nem pedig ez. Abban ki kell nyuvasztani veszélyes bolygónk barbár lakóit, ebben hülyét kell csinálnunk belőlük. Valami lehet a döntésben: utóbbit állandó jelleggel megtesszük mi magunk... Az Under the Skin az év végén érkezik a magyar boltokba, kizárólag PlayStation 2-re.

Atsushi Inaba (Tekki) és Hideki Kamiya (Devil May Cry, Biohazard 2) egykoron GameCube-exkluzív, elképesztő vizuális fesztiválját, a **Viewtiful Joe** c. játékot egyetlen Konzol-olvasónak sem kell különösebben bemutatnunk. A játékról már éles tesztet is közöltünk, sokan már el is felejtettük volna, ha felejthető lenne. (De nem az. :) A Capcom a vásárra a Clover Studio idén áprilisban bejelentett PlayStation 2-átiratát cipelte ki, mondván „a Viewtiful Joe a videojáték-világ leginnovatívabb alkotása, bennünket pedig végtelenül lelkesít, hogy immáron a PlayStation 2 tulajdonosok millióinak és millióinak gyűjteményét is gyarapíthatja" – így Todd Thorson, az amerikai Capcom marketing-igazgatója. Ebből a mondatból a japán Capcom valószínűleg a milliókat és a milliókat szeretné elsősorban a kasszában látni – így ősszel senki sem menekülhet a tökéletes átirat előtt, ami ráadásul egy új játszható karakterrel bővíti a repertoárt: a gonoszokat immáron kezelésbe vehetjük Dante kollégával is (lásd Devil May Cry). Rendben is van...

Ennél jóval izgalmasabb az ugyancsak tavasszal bejelentett folytatás, a **Viewtiful Joe 2**. Ez kapásból két platformon (GameCube, PS2) indítja a pénztárcák és szívek elleni támadását.

Movie Land ismét nyakig bajban: ki más menthetné meg, mint minden szuperhősök szuperhőse, Joe. (Mi van Captain Blue-val? Szabadságon?!) A folytatás a „többet, jobbat, nagyobbat" mantrát ismételgeti minden szinten: új és nagyobb számú pálya, 40+ új ellenségtípus, új vizuális effektusok (VFX – természetesen marad a három régi is). Utóbbiak közül pillanatnyilag egyetlen ismeretes, a Replay. Az „események visszapörgetése" nevű effektus érdekes lehetőségeket rejt: pörgess vissza egy sikeresen bevitt nyaklevest, és háromszor annyit sebzel majd. Fogytán az életerő? Kapj be egy hamburgert, süsd el a Replayt, és háromszorozd meg a gyógyító hatást. Figyelem: ha olyankor aktivizáljuk a mókát, mikor éppen bennünket pofoznak, megháromszorozza a sérülést is! Visszatér a Six Machine, a „Joemobil", ami itt már hat különféle alakot vehet majd fel (versenyautó, ágyú, fúró, tengeralattjáró,...) és természetesen marad a régi, jól bevált 2D/3D hibrid felépítés, valamint az őrült japán sentai (nem hentai) TV-sorozatokat idéző grafika. Télen dobbant be, mi pedig már remegő kezekkel várjuk.

Ami a DS és a PSP ígéreteket illeti, nos, olyanok is voltak. Értelemszerűen ezeket nem mutatták be, csupán bejelentették őket – így a részletekkel egyelőre várni kényszerülünk. Mindkét kézikonzol kap majd **Viewtiful Joe** játékot – ezen felül a DS a **Mega Man Battle Network** sorozattal, valamint a nálunk szinte ismeretlen **Gyakuten Saiban** kalandjáték-sorozattal lett gazdagabb (tárgyalótermi drámáról van szó, hogy a pontos zsánert is megjelöljük). A PSP az **Onimusha** és **Devil May Cry** sorozatok zsebben hordható, új epizódjainak örülhet – valamint erre a masinára érkezik a korábban játéktermi játéknak pletykált **Vampire Chronicle** c. 2D verekedős játék (igen, ez egy vidám Darkstalkers válogatás-epizód – biztosan kellemes darab lesz majd azon a széles képernyőn).



SHADOW OF ROME



SHADOW OF ROME



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE



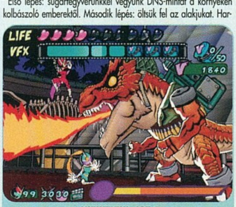
TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE



UNDER THE SKIN



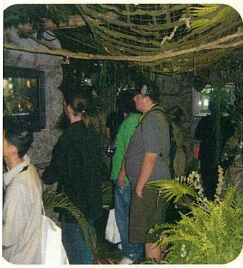
UNDER THE SKIN



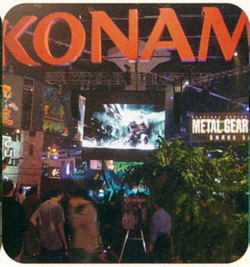
VIEWTIFUL JOE 2



VIEWTIFUL JOE 2











METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

KONAMI

A *Konami* kitett magáért: a konzolgyártók standjait és az Electronic Arts fellegvárát leszámítva talán náluk lehetet a legtöbb játékot kipróbálni – erős két tucatot. Jó szokásuknak megfelelően idén is megtartották (egy nappal az Expo hivatalos kapunyitása előtt) a maguk kis külön bejáratú sajtótájékoztatóját, ahol az összes fontosabb játékukat bemutatták a publicistáknak. Az E3-as kínálatuk sztárjátéka természetesen a **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** volt, ami egy tizenöt perces (!) trailerrel, és egy egypályás demoval kellette magát. Az MGS3 demohoz fűződik egyébként az idei E3 egyik legcikibb (a másik a SEGA „nagy bejelentése" volt :-) eseménye is: a szigorú biztonsági intézkedések ellenére két fiatal srácnak sikerült ellopnia a demot. A két ifjonc az Expo utolsó napján odabattyogott az egyik, a demot futtató PS2-höz, gyorsan benyomták a gépet védő plasztik lapot, kiugratták a lemezt, és már futottak is – a Los Angeles-i rendőrség a mai napig keresi őket.

Térjünk vissza a trailerhez: na, az döbbenetes volt, és a sztori sok, eddig nem ismert eleméről is lerántotta a leplet. (Kojimával persze mindig vigyázni kell, emlékezzünk csak az MGS2 trailerére, amivel Hideo alaposan átverte a világot...) Alapszitu: 1964, a hidegháború kellős közepe. Snake (direkt nem írunk Solid Snake-et, mert az időpont megerősíteni látszik a korábbi „Snake valójában Big Boss az MGS3-ban" teóriánkat – Solid Snake valamikor a hetvenes évek közepén születik majd meg), szóval Snake bátyó azt a megbízást kapja, hogy menekítsen ki egy orosz (szovjet) atomtudóst egy titkos katonai támaszpontról – az úriember azért akar lelépni, mert nem kíván részt venni a továbbiakban egy újfajta, mobil nukleáris eszköz (no, vajon mi lehet az? :-) kifejlesztésében. Snake az ejtőernyős landolás alatt elveszti a felszerelésnek jó részét, így a bázis környéki dzsungelből kénytelen indítani a küldetést...

A trailerben több új, eddig még nem látott szereplő is feltűnik: így például a játék „főgonosza" (a hivatalos honlap Nemesis-nek nevezi – bizonyára nem ez a valódi neve) egy hatalmas, kétméteres, villámokat szóró kezű úriember; két leányzó (egy feszülős ruciba öltözött, és egy bájos domborulatait villogtató – utóbbi gyaníthatóan bombaszakértő – „live-wire girl"-ként aposztrofálja a trailer), és persze maga Metal Gear, amiből ugyan jó keveset mutatnak, de ennek alapján inkább hasonlít egy hatalmas tankra, mint mechára (azaz visszatérnek az első két rész MG-dizájnjához – érthetően). Láttuk még Snake-et helikopter ellen harcolni, méhek elől menekülni, és a trailer végén egy atom is elpukkan...

Az egypályás demo javarészt az akcióra fektette a hangsúlyt, de megfigyelhető volt benne a harmadik rész két újítása, a *Close Quarters Combat* harcrendszer, és *Camouflage Index* is. A CQC lényege, hogy Snake apó gondosan motion-capture-ölt mozdulatokkal, a szituációnak, az ellenfél pozíciójának, saját testhelyzetének és a környezetnek (!) megfelelően teríti le az opponenseket. Kojimáék nem csak a harci technikák rögzítéséhez használták a mo-cap eljárást: a mozifilmek esetében már megszokott trambulint alkalmazták a robbanások által kelletett légnyomás (értsd: mikor hősünk elszáll három méterre) szimulálásához. A Camouflage Index pedig egy „rejtettségi mutató" ami alapban 100 százalék (ekkor tökéletesen látnak minket), és annak megfelelően csökken, hogy milyen testhelyzetben (fekve a legjobb) és milyen ruhában (közel tízféle álcaruha lesz a játékban) nyomulunk éppen. Megjelenés 2004 végén – van egy olyan sanda gyanúnk, hogy a PAL-os verzió csak 2005 elején érkezik...

A Konami a Snake Eateren kívül még egy (vadiúj) Metal Gear játékot hozott ki az E3-ra. Ezt **Metal Gear Acid**nek hívják, és PSP exkluzív. Meglepetés: az Acid stílusa radikálisan eltér az eddig megszokottól – akció / kaland helyett körökre osztott stratégiai játékot kapunk. Ez rögtön megmagyarázza a Sony sajtótájékoztatója után kiadott első képeken látható kártyákat: az MGS kártyás harcrendszert vonultat fel (minden kártya egy fegyver), mint pl. a Lost Kigdoms-ban vagy a Magic: The Gatheringben. A körökre osztott akció mozgáspontokon alapul, minden cselekvés (mozgás, rejtőzés, támadás) ezeket emészti (gondolom nem kell bemutatnunk senkinek részletesebben a szisztémát: aki már játszott pl. taktikai RPG-vel, tudja miről van szó). A grafika remek, mind Snake, mind az ellenséges katonák modelljei és animációja jól kidolgozott. Az E3-on mutogatott demo sajna csak félig-meddig volt interaktív: az akció automatikusan zajlott, csak a kamerát lehetett mozgatni. Izgatottan várjuk a fullos bemutatót (majd a TGS-en :-).

A japán cég két másik PSP projekten is dolgozik: ezek közül az egyik egyelőre névtelen („Felfedezéssel társított horrorisztikus sajátszemszögű akció" – mondta a bemutató címe), viszont átkozott jól néz ki. Jó durva FPS, szörnyekkel, vérrel, és jó sötét hangulattal. (Látjuk a jövőt: *Dae* emiatt vesz majd PSP-t... :-). A másik pedig a jó öreg Frogger handheld újragondolása, közepes grafikával – túl sokat nem lehet róla mondani – Frogger, és kész, ugrálni kell a brenyával, tökéletesen illik az utóbbi néhány érv tömegével gyártott retro-remake-jei közé. Nem ez fogja eladni a gépet, az biztos...

A Konami a Nintendo DS-t is támogatja, méghozzá egy újabb *Yu-Gi-Oh!* játékkal. A **Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour** tipikus példája a „hogyan zavarjunk át gyorsan és fájdalommentesen egy népszerű franchise-ot egy új platformra" esetének. Az elképesztően népszerű anime-széria alapján készülő sokadik játék ezúttal Nintendo DS-en boldogítja a jó népet: a lényeg nem változott (továbbra is csatározós kártyajátékkal van dolgunk) a nagy újítás abban rejlik, hogy most nem a kontrollerrel kell huncutkodnunk, hanem az NDS touch-paneljének segítségével dobáljuk a kártyákat a csatamezőre, illetve a summonjainkat is ilyen módon intézzük. Forradalmi? Dehogy, csak könnyebben kezelhető, mint a korábbi megoldás. Remélhetőleg Konamiék ennél kreatívabb címekkel is megcélozzák majd a DS-t...

Az **Enthusia Professional Racing**ről a múlt havi hírrovatban számoltunk be részletesebben: a Konami rálépett a „Gran Turismo killert akarunk összehozni" kódnevű rögös útra. Az Expón kipróbálható volt az Enthusia – az első benyomásaink vegyesek. Kezdjük a dolgok jó oldalával: a játék valóban NAGYON realisztikus, az autó fizikai modellezése pazar, ugyanolyan, vagy talán még jobb, mint a Gran Turismokban. Érzed a járgányt, nem egy guruló szappandobozt vezetsz, és NAGYON oda kell figyelni minden mozdulatodra. A grafikával már voltak problémák: a vizuális porció valahol a GT3 színvonalán mozog („Elég az!" mondta valaki az index fórumán, és végül is igaza van), a probléma csak az, hogy itt van nyakunkon a GT4 – ami (jelenlegi formájában) egy kategóriával jobban néz ki a Konami üdvöskéjénél. Az Enthusia a többjátékos szekcióban sem nagyon marad talpon a GT4-el szemben: ott hatan versenyezhetünk egyszerre (online), itt meg csak ketten (és egyelőre kizárólag offline). Az Enthuisa most még inkább tűnt ígéretes techdemonak, mint fényesre polírozott, a GT4 trónjára pályázó mesterműnek – mivel csak valamikor 2005-ben fog megjelenni (PS2 exkluzív), még van idő, hogy csiszolják kicsit azt a gyémántot... **(Ebből ugyan soha nem lesz GT killer. Tök úgy néz ki, mint az X-es PGotham 2. Semmi extra. Martin**)

Nem menekülünk meg az újabb karaoke-csodától sem: az első rész sikerén felbuzdulva a Konami villámgyorsan összedobta a **Karaoke Revolution Vol. 2**-t. A kettes számú verzió elég sok hasonlóságot mutat az elődjével: a grafika (cel-shaded énekesek) és a „játékmenet" (énekmenet? :-) teljesen ugyanolyan, mint korábban, belezsúfoltak pár új karaktert (pl. egy vidáman daloló robotot), és kibővítették az egészet egy un. medley móddal. A medley mód itt azt jelenti, hogy kiválasztunk a kínálatból öt darab nótát (ha nincs kedvünk válogatni, a gép automatice és random megteszi helyettünk), aztán csokorba fűzve (mindegyikből egy perces részlete hallunk) szépen végigénekeljük az egészet – a program finoman hajlítja át az egyik zenét a másikba, nincsenek zavaró ugrások. A Konami sajtótájékoztatóján tavaly Jennifer Love Hewitt énekelt, most a bájos *Shannon Elisabeth* (Amerikai pite, Bond-girl az Everything or Nothingban) tette ugyanezt – maradjunk annyiban, hogy továbbra sem a remek énekhangjáért szeretjük... :-)

A **King Arthur** adaptáció, az alapjául szolgáló film nyáron debütál az amerikai mozikban – ahogy a címből sejthető, az Artúr-mondakört járja körül, meglehetősen akciódús megközelítésben. A film az eddigi trailerek alapján ugyan egy fokkal sem emelte meg a vérnyomásunkat (kivétel: *Keira Knightley* ISTENNŐ Guinevere szerepében, az ő bőrcsíkokból kialakított minimál-ruházata láttán nem csak a vérnyomásunk emelkedett meg... :-), de a játékverzió egész tisztességes csihi-puhinak tűnik, mely az utóbbi idők LOTR-akciójátékai által kitaposott ösvényen halad. A film öt főbb karaktere (Lancelot,



KING ARTHUR



KING ARTHUR



KING ARTHUR



KING ARTHUR



KARAOKE REVOLUTION VOL. 2



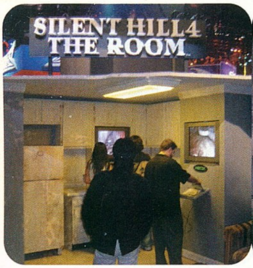
SUIKODEN 4

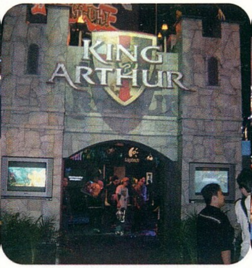


NEO CONTRA



NANOBREAKER











RUMBLE ROSES



PHANTOM CRASH 2050



SHAMAN KING: POWER OF THE SPIRIT



SHAMAN KING: MASTER OF SPIRITS

Guinevere, Tristen, Bors, és maga Arthur) közül választva kell hűvös halomba szabdalnunk a hullámokban támadó ellent – természetesen minden karakter más és más harci technikákkal rendelkezik, és mindegyiknek van távolsági fegyvere is (Arthur pl. nyilaz) Újdonság, hogy ezúttal lóhátról is oszthatjuk az áldást: a paci nem csak biztonságosabb, mint a gyalogos harc, hanem jóval hatékonyabb is – hűséges lovunkkal ugyanis előre-hátra rúgva tudjuk majd megtizedelni az életünkre törőket. A grafika korrekt, aki szereti a vagdalkozós anyagokat, nem fog benne csalódni. A megjelenés még odébb van: hiába jön ki a film nyáron, a játék majd csak valamikor karácsony környékén, a King Arthur DVD premierjével összehangolva fog debütálni – Playstation 2-n, Xbox-on és Gamecube-on párhuzamosan.

A **McFarlane's Evil Prophecy** szintén adaptáció – csak nem filmre, hanem egy akciófigura-szériára alapoz. McFarlane urat gyaníthatóan nem kell senkinek bemutatnunk: a sikeres képregény rajzoló (Spawn) már még sikeresebb akciófigura-mogullá avanzsált – most pedig a Konamival közösen készíti el az első, a saját maga által kreált karaktereken alapuló játékát (oké, Spawn játékok már voltak, de ő elsősorban nem akciófigura). Történeti háttér: tizenkilencedik század vége, gótikus hangulat lengi be a világot. Lassan, de biztosan terjed a sötétség: halottak támadnak fel a sírjukból, démonok jelennek meg – minden az irányba mutat, hogy jön a világvége. Egyedül Dr. Hans Jaeger tudja az igazságot: nem egyszerűen a világvége jön, hanem a Gonosz örökéé tartó uralma, a sötétség évszázadai – ha csak valaki meg nem akadályozza. A doktorúr ezért maga mellé veszi a földkerekség legkeményebb szörnyvadászait (a kalóz Logant, Delphine-et, a csinos pisztolyhős(nő)t, és Sundano-t, a misztikus észak-afrikai harcost), hogy közös erővel számolják fel a fenyegetést. Na, milyen játék készülhet egy ilyen sztoriból? Talált: jó durva többszereplős akció, ahol kicsiny csapatunkkal folyamatosan harcolunk a szörnyellák ellen. Egyszerre egy embert irányítunk, a többi karaktert az MI vezérli. A Konaminál megnyugtattak mindenkit, hogy az MI tisztességesen fog harcolni, nem szembesülünk majd a gyakorta tapasztal „a csapattársaim ott állnak mellettem, és bután vigyorogva nézik, ahogy darabokra szednek" jelenséggel. A kombókba fűzhető alaptámadáson kívül minden karakternek lesznek speciális képességei is – Delphine például jól irányzott lövéseket osztogat, Hans pedig egy saját gyártású (a hátára szerelt) elektromos szerkentyűvel sütögeti ropogósra az ellenfeleket. A Prophecy-t a sötét hangulata és a kiemelkedő karakterdizájn emeli ki a hasonszőrű játékok tömegéből: a főellenfeleink (Frankenstein Kreatúrája, Drakula, a Múmia, vagy a Voodoo Királynő) mind kiköpött másai az eredeti akciófiguráknak – a Kreatúra például még Frankenstein doktor koporsóját is ott cipeli a vállán. Megjelenés június közepén, kizárólag Playstation 2-re.

Végre játszhattunk egyet a **Suikoden 4**-gyel is. A grafika előnyére változott a harmadik epizód óta – ez különösen a karakterek jobb kidolgozottságában és SOKKAL részletesebb animációjában mutatkozik meg. A sztori még mindig homályos (huszonhét rúnát kell majd összegyűjtetnünk), maga a világ viszont nagyon impresszívnek tűnt, és a jelek szerint nagyjából fele-fele arányban lesz megosztva a szárazföldi és a vízi helyszínek között. A harcrendszer alapjai nem változtak, csupán a küzdelmekben részt vevők száma módosult: a korábbi hatos csapattal szemben most csak négy karaktert irányíthatunk – nagy szerepet kapnak a rúnák is, ezek a jelek szerint jó nagy sebzés indikálására lesznek képesek (viszont szívják az őket használó karakter életerejét). Angol nyelvű verzióra (PS2) év végén lehet számítani, remélhetőleg ez már átkerül Európába is.

Szintén játszható volt az év elején bejelentett **Neo Contra**: kicsit féltünk tőle (az eddigi háromdimenziós Contra-epizódok nem voltak a legjobbak), de amit láttunk, határozottan meggyőző volt. Egyszerre háromféle fegyver használhatunk (kettőt a földi, egyet a légi ellenfelek ellen), a játék jól néz ki, az akció kemény és folyamatos, a támadások elől el lehet „gurulni" – ugrás viszont nincsen.

A **Nanobreaker**ről nem derült kis sok újdonság: továbbra is *Koji Igarashi*, a Castlevania-széria producerének új játékáról van szó. Igarashi-san nem nagyon távolodik el a gyökerektől: a Nanobreaker pörgős third-person akciójáték, a jövőben játszódik, és egy alakját változtatni képes plazmakardal kell rendet vágnunk az ellenünk áskálódok (esetünkben: a nagyon gonosz nanogépezetek) sorai közt. Megjelenést eltolták: 2005-ben jön csak (PS2-re).

A *Yuke's Entertainment* csajos pankrációja, a **Rumble Roses** új címet kapott (korábban WWX: Rumble Rose címen futott). A fejlesztőgárda jelenleg a játékmenet felgyorsításán ügyködik – azt szeretnék, ha a lassabb megközelítést preferáló birkózás-fanokon kívül a verekedős játékok rajongói leülnének az RR elé. A grafikára nem nagyon lehet panasz, még akkor sem, ha játék nyilvánvalóan a csajok részletes kidolgozására fókuszál (egy modell átlagosan 10 ezer poligonból áll), és a többi pályaelemet kissé hanyagolja (az őrjöngő közönség azért elég jól néz ki). Nem tudjuk, hogy pankrációs / verekedős játéknak milyen lesz a Rumble Roses, de a „apró ruhácskákban szorosan egymáshoz tapadó nénik" alapkoncepcióra építő anyagok MINDIG számíthatnak a támogatásunkra... :-) Ősszel jön, kizárólag Playstation 2-re.

Újabb Playstation 2 exkluzív: **Phantom Crash 2050**, a *Genki* óriásrobotos akciójátéka. A cím megtévesztő: a történések nem 2050-ben hanem 2072-ben játszódnak – egy olyan korban, melynek legnépszerűbb sportja a mechák élet-halál küzdelme. Az arénákat maguk a futurisztikus nagyvárosok alkotják: küzdhetünk New York, London vagy Tokió jövőbeli verziójában is. A sikeres összecsapások után pénzt kapunk, a pénzből alkatrészeket vásárolhatunk, és ebből fejleszthetjük a robotunkat – a fejlesztők szerint teljesen szabad kezet kapunk a mecha kialakításában, összesen egymillió féle (!) variációt tudunk összehozni. 2005 februárjában fog megjelenni.

Anime-invázió: a Konami rengeteg japanimáció-alapú anyaggal érkezett – ezekkel az a baj, hozzánk valószínűleg soha nem fognak eljutni. Szaladjunk azért gyorsan végig rajtuk: a **Shaman King: Power of the Spirit** a PS2 tábort célozza be. Kalandelemekkel erősen átszőtt akciójátékról van szó: a főszereplő gimnazista srác (Yoh Asakura) titokzatos sámán-képességekkel rendelkezik: ezúttal több barátjával együtt az ezeket a képességeket tőlük elszívó Fourth Millenium ellen harcol. Érdekesség: a kalandok során számos új, az anime-sorozatban eddig nem látott szereplőz ismerhetünk meg. A GBA tulajok is kapnak Sámán Királyt: ők a **Shaman King: Master of Spirits** segítségével kapcsolhatják be magukat Yoh kalandjaiba, aki ezúttal egy gonosz sámánt próbál megakadályozni abban, hogy felélesse a pusztító Master of Demons kódnevű szörnyeteget. A műfaj itt akció-platformer, rengeteg látványos varázslattal meglocsolva. Mind a PS2, mind a GBA verzió augusztus végén érkezik.

Ha már a GBA-nál tartunk: Kojima-san folytatja Boktait – az új rész címe **Boktai 2: Solar Boy Django**. Annak ellenére, hogy már szeptemberben megjelenik, igen keveset árultak el róla: a szolár-szenzor megmarad (a kártyához kapcsolt napelem, amivel természetes napfénynél fel tudjuk tölteni a fegyvereinket), új főszereplőt kapunk (a címben szereplő Django-t), az ellenfelek jóval keményebbek lesznek (állítólag azért, hogy ne csak *lehessen*, hanem *kelljen* használni napelemet), több RPG elemet pakolnak bele, és négy játékost támogató multiplayer móddal bővül a játék. Várjuk szeretettel.

A könnyedebb szórakozásra vágyók ismét az irányításuk alá vonhatják a tini nindzsákat: a **Teenage Mutant Ninja Turtles 2** grafikailag az első epizód kiköpött mása – lesz benne viszont négy játékost támogató kooperatív multiplayer, bonyolítottak egy kicsit a platformelemeken (többet kell ugrálnunk), a hőseink most karakterisztikusabban különböznek egymástól (Raphael például jóval erősebb – és lassabb – mint a többiek), plusz megnyitható bonusznak belepakolták a klasszikus játéktermi Teenage Mutant Ninja Turtles: The Arcade Game-et. A nindzsteknőcök második támadása (Xbox / PS2 / GC / GBA) októberben várható.

Kint volt természetesen a **Silent Hill 4** is (egy NAGYON hidegrázós hat perces trailert is mutogattak belőle), de erről az utóbbi egy évben már mindent elmondtunk, ami elmondható. Röviden azért összefoglaljuk a főbb tudnivalókat: az SH4 protagonistája, Henry Townsend egy nap arra ébred (egy rémálomból), hogy be van zárva a lakásába. Az ajtók és ablakok zárva vannak, nem lehet őket betörni – bárhogy próbálkozik, nem tud kijutni a helységből. Öt napi raboskodás után egy lyukat fedez fel a szoba falán – ezen átmászva egy idegen és roppant félelmetes világban találja magát. A játékot fegyvertelenül kezdjük, de később olyan harci eszközöket szólíthatunk majd magunkhoz, mint a törött üveg, a vasrúd, vagy egy automata pisztoly. A trailer most is nagyot ütött, Dae visítozni fog örömében, ha a végleges verziót (PS2 / Xbox) szeptember végén a boncasztalra hajíthatja...



BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2



SILENT HILL 4



SILENT HILL 4



METAL GEAR ACID



METAL GEAR ACID

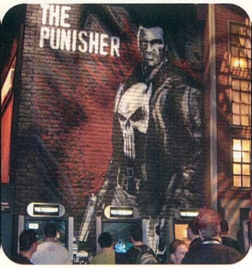


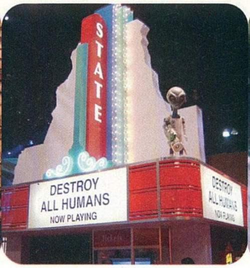
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING











TAO JIMMY NEUTRON BOY GENIUS: ATTACK OF THE TWONKIES

THQ

A THQ félelmetesen sok licencelt anyaggal, rengeteg gyerekjátékkal és jó sok mobilos fejlesztéssel érkezett. Nem nagyon volt olyan stand, ahol ennyi „most akkor ez mi is?" játékot láttunk volna – a népszerű, gyerkőcöknek készült, nálunk nem futó rajzfilmsorozatokra alapozó stuffok (úgy tűnik) nem tartoznak az erősségeink közé. Jimmy Neutron nem tartozik ebbe a kategóriába, őt ismerjük a magyar Nickelodeonról. Az ifjú feltaláló legújabb, szép hosszú című játéka, a **The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius: Attack of the Twonkies** a hírek szerint a budget kategóriában versenyez majd, és játékmenetében elszakad a szokásos ugrabugrálós-gyűjtögetős stílustól. A játékban ravasz szerkezetek megalkotása lesz a cél – adott egy funkció, amit el kell érnünk, és adott egy csomó tárgy (javarészt a nappaliban / konyhában megtalálható, mindennapi szerkezetek) és ezekből kell összehoznunk a saját masinánkat. Háromféle gépet építhetünk: a legegyszerűbb szerkentyűk a gizmók (ezekből lesz vagy huszonnyolc), a bonyolultabbak az invenciók (tizenegyet tudunk összerakni), míg a legnagyobbak a szuper-invenciók (ezekből csak négy lesz). Miért is épít ravasz szerkezeteket a fura frizurájú ifjú zseni? Tessék megkapaszkodni: a Retroville (Jimmy lakhelye) felett évente elhúzó, Twonkus-3 kódnevű üstökösről induló alien-inváziót (ezek az alienek persze nem azok az alienek, csak sima, kissé rosszindulatú földönkívüliek :-) akarja vele megakadályozni. A játéknak lesz GBA verziója is (hasonló címen) az sajna már nem ilyen invenciózus darab, hanem jó öreg, oldalra scrollozó kettődés platformjáték. A PS2 / Xbox / GBA változat párhuzamosan, valamikor november környékén fog megjelenni.



THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE

A THQ másik Nickelodeon licencével, a **The Fairly OddParents: Shadow Shodown**nal már bajban vagyunk, mert ebből soha nem láttunk egy epizódot sem, így maximum csak következtetni tudunk, hogy miről is szólhat az eredeti tévészéria. Itt is egy kissrác a főszereplő (neki is furcsa haja van – úgy látszik ez manapság alapkövetelmény a gyerkőcöknek készülő szériáknál), és amennyire ki tudtuk bogozni, szabadidejében ő is mindenféle furcsa masinákkal fogalakozik – csak ő nem feltalálja, hanem úgy kívánja őket a Tündér Ősöktől (bizarr – néha sajnálom a mai ifjoncokat, szerintem én annak idején Lolka & Bolka kalandjaival SOKKAL jobban jártam :-). Hősünk neve egyébként Timmy, a játékban a gonosz Shadow ellen harcol, és nincs egyedül a küzdelemben – vele tartanak barátai (Cosmo és Wanda) is. A játék stílusát tekintve gyűjtögetős-kalandozós-akció, melynek akcióporcióját leginkább a különféle szerkentyűk (stick of justice, repair-o-tron, suit spray, supercleft freeze ray) megfelelő helyen / időben történő használata teszi érdekessé. Az Xbox / Playstation 2 verziók szolid háromdimenziós megjelenítést alkalmaznak, míg a GBA változat itt is (akárcsak Jimmy Neutronnál) kétdimenziós ugrabugra. Mindegyik verzióban találhatunk egyébként rövid jeleneteket a rajtfilmből –a PS2 változat különlegessége, hogy ott megnyitható bonuszként egy komplett epizód várja a rajongókat – ha te is ez utóbbi kategóriába sorolod magad, ezt lesz érdemes megvenni. A megjelenésre nem kell sokat várni: szeptember elején lehet majd lecsapni rá.



THE INCREDIBLES



TAO JIMMY NEUTRON BOY GENIUS: ATTACK OF THE TWONKIES



TAK 2: STAFF OF DREAMS GBA

Hármas számú Nickelodeon-licenc: **The SpongeBob Squarepants Movie**. A népszerű rajzfilmsorozat (állítólag a világon 55 millióan nézik) hamarosan mozifilm formájában is hódít, a THQ pedig nem hagyja leütetlenül a magas labdát – játékot készítenek belőle, melynek fejlesztésért ugyanaz a csapat (Heavy Iron Studios) felelős, akik SpongeBob előző virtuális kalandját (Battle for Bikini Bottom – erről pár hónapja Stiletto tollából olvashattatok bemutatót) is tető alá hozták. A mozifilmben szegény Mr. Krabs kerül nagy bajba: Neptune Király koronáját ismeretlen tettesek rabolják el, a hatóságok pedig Krabs urat vádolják a bűncselekménnyel. SpongeBob maga mellé veszi a haverját, Patricket, és elindulnak Shell City felé, hogy visszaszerezzék az ellopott koronaékszert, és tisztázzák Krabs nevét. Akciójátékkal állunk szemben: hat nagykiterjedésű pályán kell majd keresztülküzdenünk magunkat, ahol az ellenfelek lecsapkodásáért pontokat kapunk – az összegyűjtött pontokat a pálya végén új speciális támadásokra (pl. cartwheel attack, macho bash, és a hangzatos electric-guided sonic-wave guitar) tudjuk beváltani. A harcokat autós-üldözős részek szakítják majd meg – itt a Patty Vagon nevezetű járművel tudunk majd nyomulni. Megjelenés ősszel, Playstation 2-re, Xbox-ra, Gamecube-ra és GBA-ra.



THE INCREDIBLES



FO PARENTS: SHADOW SHODOWN

Maradjunk még egy kicsit a gyerkőcöket megcélzó anyagoknál: a **The Polar Express** nem Nickelodeon rajzfilm, hanem egy népszerű angol mesekönyv filmverziójának játékváltozata. A film teljesen CGI, Robert Zemeckis (Vissza a Jövőbe sorozat) rendezi, a főszereplője pedig Tom Hanks – aki kivételesen nem csak a hangját kölcsönözte a renderelt figurának, hanem az arcát is – vagyis előre „eljátszotta" a jeleneteket, a render-mágusok pedig ennek alapján animálták a karaktert. A film novemberben kerül az amerikai mozikba, a játékjogokra a THQ csapott le – a premierrel egy időben már szállítják is az interaktív változatot. Mivel a játék nem volt kipróbálható (még videót sem mutattak belőle) ezért nagyon keveset tudunk róla mondani: nyolc főbb helyszínt vonultat fel (például a sarki expresszt, és az északi sarkot – igen, jól sejtitek, karácsonyi történetről van szó), a hangsúly állítólag a kalandozáson és rejtvények megoldásán lesz, plusz számos minijátékot is kapunk majd. Megjelenés november elején, Playstation 2-re, Gamecube-ra és GBA-ra.



THE POLAR EXPRESS

Az ősz másik CGI-slágerének, a Pixar által gyártott (igazán remeknek és NAGYON humorosnak tűnő) **The Incredibles**-nek játékváltozata szintén a THQ-nál landolt. Rövid szinopszis: a film (és a játék) egy nyugdíjba vonult szuperhős-familia életét követi nyomon, akik ismét kénytelenek visszatérni az eredeti foglalkozásukhoz. A Heavy Iron által összekalapált játék ennek megfelelően akció-platformer, ahol rengeteget kell majd bunyóznunk, Az Expón bemutatott verzióban csak két karaktert (az apukát, Mr. Incredible-t, és az anyukát, Elastigirlt) tudtuk irányítani, de a fejlesztők elmondták, hogy család három csemetéje (Violet, Dash, és Jack Jack) is játszhatóak lesznek majd. Mindegyik karakter eltérő speciális tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik: Mr. Incredible nagydarab és erős, így elsősorban a küzdelmeknél és a nehezebb akadályok eltakarításánál vesszük majd hasznát, Elastigirl pedig akrobatikus és nyúlékony (a szó legszorosabb értelmében), így ő a magasabb / távoli, a többi karakter számára elérhetetlen helyekre tud majd eljutni. A játék húsz pályája nagy vonalakban követi majd a film történéseit, de néhány, a moziban nem szereplő helyszínre, és több pályavégi főellenfélre is számíthatunk. Grafikailag rendben volt az anyag (korrektül másolták le az eredeti film stílusát), plusz a karakterek hangjait is az eredeti színészek (Braid Bird, Holly Hunter, Samuel L. Jackson) adták – így valószínűleg autentikus adaptációban lesz részünk. Megjelenés novemberben (Playstation 2 / Xbox / Gamecube / GBA), a film premierjével nagyjából egy időben.



THE POWER RANGERS: DINO THUNDER



FO PARENTS: SHADOW SHODOWN GBA

A **The Power Rangers: Dino Thunder**ről minimális információkkal rendelkezünk. Annyi biztos, hogy a Bandai mostanság futó, hasonló című tévésorozatán alapul a játék, mászkálós-verekedős cucc, többféle választható karakterrel. A színes páncélokba öltöztetett Power Rangers csapatnak ezúttal az őrült tudós, Dr. Mesagog ördögi tervét kell megakadályoznia – a hibbant doki a dinoszauruszok korába akarja visszarepíteni az egész világot (biztos nagy Jurassic Park rajongó az öreg). Egy videót láttunk a játékból – hőseink egy T-Rex szerű dinó ellen küzdöttek – ennek alapján nem lesz túl nagy durranás a játék (finomak voltunk), a grafika pedig kifejezetten gyengének tűnt. A szokásos „átalakulok valami hatalmas gépezetté" tulajdonság azért megmarad, a Power Rangerek ezúttal mechanikus dino formájában (!) büntetik az ellenfelet. Megjelenés szeptember közepén (Playstation 2 / Gamecube / GBA), remélhetőleg



THE POLAR EXPRESS



THE POWER RANGERS: DINO THUNDER







THE PUNISHER


THE PUNISHER


THE PUNISHER


THE PUNISHER

gyúrnak valamit a grafikán, mert a jelenlegi formájában elég elkeserítően néz ki a játék.

A sok gyerekjáték után váltsunk át a felnőtt(ebb) korosztálynak szánt játékokra – és nyúljunk bele rögtön a kínálat kellő és véres közepébe. A **The Punisher** volt az idei Expo tán legbrutálisabb és legkegyetlenebb játéka – ilyen fokú, gyakran szadizmusba hajló erőszakot ritkán látni. A játék nem a nemrégiben bemutatott filmverziót veszi alapul, hanem a Marvel képregényszériájának utóbbi néhány évadját – nagyon helyesen. A játékot fejlesztő Volition (Red Fraction) mindent megtett annak érdekében, hogy élethűen adja vissza a képregények sötét, ultra-brutális atmoszféráját. A felszínen a The Punisher szimpla (bár vizuálisan elég jól eltalált) third-person akciójáték. Rengeteg fegyverrel írhatjuk az ellent (automata pisztolyok, UZI, M16, sörétes puska, gránátok...), a manapság kötelező akimbo-üzemmód (két fegyver a két kézben – külön lövésgomb van mindegyiknek, mint a Twin Caliberben), és a szintén kötelező műsorszámnak számító bullett-time időlassítás (ilyenkor két ellenfelet befogva kétfelé lőhetünk) is ott szerepel a játékban. Az amúgy is látványos akciót a Havok fizikai motor alkalmazása teszi még megkapóbbá:


FULL SPECTRUM WARRIOR


FULL SPECTRUM WARRIOR


DESTROY ALL HUMANS!


DESTROY ALL HUMANS!

egy közvetlen közelről leadott shotgun-lövéstől az ellenfelek úgy elszállnak, mint a győzelmi zászló, a robbanások nyomát dobozok / berendezési tárgyak röpködnek a levegőben – jól néz ki. A játék brutalitása már itt megmutatkozik: a sebesült, a földön saját vérükben fetrengő ellenfelek üvöltenek fájdalmukban, a megfelelő fegyver letépi a végtagjaikat... Mindez kismiska a játék sajátosságához, a vallatáshoz képest. A vallatás a továbbjutást elősegítő információk megszerzésére szolgál, és kétféle módja van: normál és környezeti. A normál módnál odalopakodunk a kiszemelt áldozat mögé, elkapjuk a nyakát, és hátulról a fejének nyomjuk a pisztolyt – ha nem akar vallani (az analóg kar mozgatásával) erősebben nyomhatjuk a fejének a fegyvert. Ha megszereztük az infót, elengedhetjük, magunkkal cipelhetjük élő pajzsként, vagy a ravaszt meghúzva lerepíthetjük az arcát. A „környezeti vallatás" még brutálisabb: ilyenkor valamilyen, az adott helyszínen fellelhető objektumot használunk fel: belenyomhatjuk áldozatunk fejét egy piranháktól hemzsegő medencébe. Vagy lelökhetjük a lépcsőre, és fejére léphetünk a vasalt bakancsunkkal – minden vallatás végén kivégezhetjük az illetőt – bakancsos megoldásnak is igen durva vége lett. A The Punisher idén év végén érkezik Playstation 2-re és Xbox-ra – valószínűleg a Manhunthoz hasonló vitákat / felháborodást fog kiváltani.

A THQ két játéka is a *Pandemic* munkáját dicséri: az egyik a **Full Spectrum Warrior** (a sokat tárgyalt csapatalapú kommandós anyag, amit az amerikai hadsereg támogatásával fejlesztettek – a napokban jelent meg, a következő számban szerintem olvashattok róla), a másik pedig az agyament, de nagyon eredeti **Destroy All Humans!** A DAH megfordítja az idegen-inváziós játékok szokásos forgatókönyvét: a főszerepben Cryptosprodium-137 (röviden Crypto), aki egy klónozás útján szaporodó (innen a szám: hősünk a százharminchetedik klóngeneráció tagja) idegen faj jeles képviselője. Crypto nehéz feladatot kap: mivel a népének új génekre van szüksége a fennmaradásához, a szükséges DNS-t a Föld nevezetű bolygóról kell begyűjteni – aztán jól elpusztítani a populációt. A Pandemic fejlesztői elmondták, hogy a játék két részből fog állni: az első felében információkat gyűjtünk / embereket rabolunk el, a másodikban pedig pusztítunk. Az infógyűjtős szekció egy third person (lopakodós elemekkel megbolondított) akciójáték formájában kerül tálalásra. Itt szkennelhetjük az emberek agyát, magunkkal hurcolhatjuk őket mintavételre – nem árt óvatosnak lennünk, mert gyalogosan elég sebezhetőek vagyunk. A felfedezés elkerülése érdekében Crypto fel tudja majd venni a járókelők alakját – ez sem jelent végső megoldást, mert a kormányügynökök és a kutyák (!) így is kiszúrnak minket – akkor pedig nem marad más hátra, jöhet harc. Cryptonak számos fegyvere van, a jó öreg „szétporlasztom a földlakót" plazmapisztolytól kezdve az opponens agyát szétrobbantó intelligens bogárig. Ha teljesítettük a ránk kiszabott feladatokat, (az első szekció küldetés-alapú lesz), jöhet a rombolás. Erről sajnos nagyon keveset tudni: a trailer végén látni csak valamit belőle – Crypto az űrhajójának egyetlen lövésével repít a levegőbe egy komplett városrészt – azaz valószínűleg nagypályás rombolásra számíthatunk. A DOH mind grafikájában, mind hangulatában, mind zenéjében / hangjaiban az ötvenes évek ufós filmjeit idézi. Nekünk nagyon bejött a játék, ha a rombolós rész is jó / látványos lesz, semmi sem menti meg attól, hogy felkerüljön a kedvenceink közé – majd 2005 elején, akkor fog ugyanis megjelenni, Playstation 2-re és Xbox-ra.

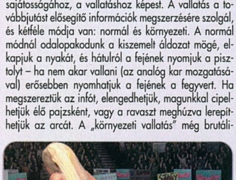
A **Tak 2: Staff of Dreams** a tavalyi Tak and the Power of Juju című platform-bohóság direkt és gyors folytatása. Tak barátunknak ezúttal a gonosz sámánnal, Tclalocal gyűlik meg a baja – vissza kell szereznie tőle az álmokat uraló (és a rossz szándékú sámán kezében rémálmokat generáló) varázsvesszőt. Őszintén szólva nem sok változott a tavalyi első felvonás óta, a grafika szerintünk teljesen ugyanolyan (ami nem nagy baj, mert nem nézett ki rosszul a játék), a lehetőségeink azért bővültek egy fokkal: Tak most már tapasztaltabb, így – varázsitalok segítségével – képes létrehozni a saját juju varázslatait, illetve felveheti különböző állatok alakját. A fejlesztők szerint a folytatás jobb / humorosabb lesz az elődjénél, és nyolc hatalmas (több szekcióra osztott) pályát fog felvonultatni. Az összes létező platformra megjelenik november közepén, nagyjából ekkor várható az elmaradhatatlan GBA verzió is.

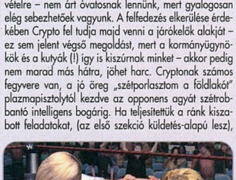
A THQ egy Gamecube-exkluzív cuccot is tartogat a tarsolyában: a **WWE Day of Reckoning** a zsáner szakértőjének számító *Yuke's* (Smackdown-széria, de ők gyártják a Konaminak a Rumble Rosest is) boszorkánykonyhájából érkezik. A fejlesztő urak alaposan hozzányúltak a játékhoz, a sorozat új része minden tekintetben túlmutat az előző évi inkarnáción (WWE WrestleMania XIX). Gondosan kidolgozott sztori-móduszt kapunk, amit leginkább a Tony Hawk's Underground hasonló játékmódjához lehetne hasonlítani: ismeretlen wrestlerként indulsz, az első meccseid után WWE szerződést nyerhetsz el, aztán szembekerülsz a nagyágyúkkal – egy teljes szezont (azaz tizenkét meccset) kell itt végigjátszanod, a háttérben pedig folyik a szokásos konspiráció és egymás sértegetése. A grafika sokat javult, a látványosabb textúrázásnak köszönhetően a versenyzők teste csillog az izzadtságtól, és az izmaik / testük kidolgozottsága is jóval élethűbb. Mivel nem vagyunk nagy pankráció rajongók, leginkább a (szintén most bemutatkozó) női küzdelmeket értékeltük a játékban – hölgyek bikiniben csapnak össze – akárcsak a Rumble Roses-nél, itt is nagy piros pont jár érte. A kockával rendelkező pankráció fanatikok augusztus végén számíthatnak rá.

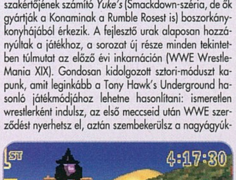
A THQ zsebkonzol-exkluzív kínálata elég szűkös volt (kárpótlásul szinte minden „nagygépes" játékuknak lesz GBA verziója is), egyedül a **Banjo Pilot** méltó az említésre: Rare fejlesztés, GBA-s Diddy Kong Racing, csak nem Konggal ás kompániájával, hanem Banjoval és baráti körével. A játék egy nagyon látványos (és gyors) Voxel-alapú motort használ – sokkal jobban néz ki, mint a hasonló zsánerben versenyző vetélytársak. A N64-es Diddy Kong Racing rajongóinak jó ír, hogy több ott szereplő pálya is bekerült a játékba, a három játékmód (Grand Prix, Time Trial, és a gyűjtögetős Jiggy Challange) pedig hosszas szórakozást biztosít majd. Ősszel jön.

A THQ iszonyatos mennyiségű mobilos játékot mutogatott, ezek közül az N-Gage-es **Worms World Party**-val töltöttünk el hosszabb időt. A WWW remek átirat, a grafika kiköpött mása a konzolos verzióknak (és jobb, mint GBA-n). Az alapjáték ugyanaz, mint korábban (persze, hogy ugyanaz, minek változtatni rajta?), az igazi csáberőt a multiplayer opció fogja jelenteni: bluetooth-on vagy az N-Gage Arénán keresztül nyomhatjuk majd a játékot – szerintünk az idei N-Gage felhozatal egyik kötelezően beszerzendő darabja lesz. Július legvégén érkezik.

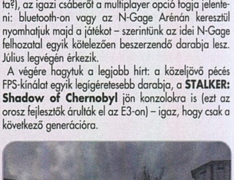
A végére hagytuk a legjobb hírt: a közeljövő pécés FPS-kínálat egyik legígéretesebb darabja, a **STALKER: Shadow of Chernobyl** jön konzolokra is (ezt az orosz fejlesztők árulták el az E3-on) – igaz, hogy csak a következő generációra.

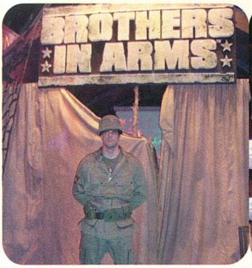

WWE DAY OF RECKONING

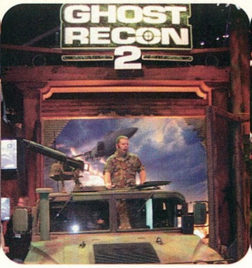

WWE DAY OF RECKONING



BANJO PILOT


STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL










BROTHERS IN ARMS


BROTHERS IN ARMS


BROTHERS IN ARMS


ROCKY LEGENDS

UBI SOFT

Az Ubi E3-as kínálatát a sajátszemszögű lövöldék uralták, de több más stílusba is belekóstoltak. Kezdjük a (számunkra) legígéretesebbnek tűnő projekttel, a **Brothers in Arms**-szal. A Brothers a *Gearbox* első önálló játéka, az urak eddig Half-Life expanziókat (hozzájuk fűződik a konzolos HL-eket kiegészítő Blue Shift is), valamint konzol-Pc átiratokat (Halo, Tony Hawk's Pro Skater 3) készítettek. Randy Pitchford, a csapat főnöke elmondta, hogy a Brothers in Arms alapötlete már nagyon régen ott motoszkál a fejükben, gyakorlatilag a kilencvenes évek közepe óta tervezik a játékot – a konkrét fejlesztési munkálatokat három éve kezdték el, és azért vállaltak annyi bérmunkát (a fentebb már említett portolásokat), hogy fedezni tudják a „saját gyermek" felnevelésének költségeit. Nos, a látottak alapján megérte ennyi ideig babusgatni a játékot: a Brothers in Arms magával ragadó, realisztikus, és legfőképpen hangulatos FPS, ami bátran szakít a második világháborús lövöldék (elsősorban a Medal of Honor széria által lefektetett) hagyományaival. A Brothers-ben nem egyedül kóborolsz a pályán – csapatot kell irányítanod, kapásból kettőt. Ez a valóságban is így volt: az amerikai hadsereg „four F" taktikája (find / fix / flank / finish – találd meg az ellenfelet, szorítsd a földre folyamatos tűzzel, támad oldalba, és végezz vele) két, háromfős csapat koordinált munkáját feltételezte. Az egyes számú csapat folyamatos fedezettüzet biztosít (lefoglalják az ellenfelet), a másik társaság pedig megpróbál olyan pozícióba kerülni, ahonnan sikeresen lerohanhatják a célpontot. Pitchford rögtön prezentálta is, hogy miképp néz ki ez a játékban: egy francia kisvárosba vezető utat német egységek zárják el: Pitchford egyes számú csapata lőni kezdi őket – emberünk pedig a másik szakaszt vezetve, egy farm megkerülésével próbálja hátulról elkapni őket. A manőver nem sikerül: találkoznak az ellenfél szintén a farm mögött (hasonló szándékkal) osonó csapatával, és itt is tűzharc alakul ki – azaz a mesterséges intelligencia sem teljesen hülye, ők is alkalmazhatják ellenük a közelharcban bevált taktikákat. Elsőre bonyolultnak tűnhet a dolog, de nem az: főhősünket hagyományos módon (a két analóg karral) irányítjuk, a két csapat között egy gombbal váltogatunk, a parancsokat pedig egy helyzet-érzékeny menüből adhatjuk ki (mint például a Rainbow Six 3-ban), ugyancsak egy gombnyomással. A Brothers a valós taktikák alkalmazásán kívül más téren is törekszik a realizmusra: nem lesz benne életerőpont kijelző, nem lesznek útón-útfélen heverő egészségügyi csomagok, és a sebesülések a harci teljesítményünket is befolyásolni fogják, Éppen ezért nem tanácsos Rambo módjára rohamozni: aki nyílt terepen üvöltve nekiront az ellenségnek, biztosan meghal fél perc alatt – ez nem Medal of Honor vagy Wolfenstein. Grafikailag nagyon ott van a topon a BIA: a pályákat légi felvételek, katonai térképek és korabeli filmfelvételek alapján alakították ki – az motorról részletesen nem nyilatkoztak a srácok, de az is teljesen rendben van, mind helyszínek / karakterek kialakítása, mind az animáció elsőrangú. Az Expón az Xbox verziót volt szerencsénk kipróbálni, de jön Playstation 2-re is – mindkét verzió 2004 november elején jelenik meg – érdemes lesz odafigyelni rá.

Maradjunk még egy kicsit az FPS-eknél: Ubiék konzolokra is kiadják az idei év (eddig) legsikeresebb sajátszemszögű lövöldéjét, a PC-n jelenleg is szép köröket futó Far Cry-t – **Far Cry Instincts** címen. Nem direkt átiratot kapunk, hanem új játékot, ami azonban megőrzi az eredeti történetét: a főszereplő itt is Jack Carver, aki titokzatos körülmények között hajótörést szenved egy félreeső szigetcsoport mellett – a rákhalászat, kunyhóépítés és vízgyűjtögetés (a megszokott hajótörött-feladatsor, ugye :-) helyett vérszomjas, állig felfegyverzett zsoldosok, hatalmas mutánsok és egy ördögi terv vár rá a trópusi paradicsomban. A PC változat 20 pályájával szemben itt csak tizennégy szcenáriót kapunk, négy szigetre elosztva. PC-n a büntetős grafikájával (talán a legszebb játék jelenleg a platformon), az ellenfelek remek mesterséges intelligenciájával (a zsoldosok meglepően jól harcoltak, folyamatosan fedezték / támogatták egymást) és a hatalmas bejárható / belátható területeivel tűnt ki a játék. A konzolos verziót (egyelőre az Xbox változatról tudunk csak beszámolni, de az Ubi később akar PS2 verziót is) fejlesztő *Ubi Soft Montreal* NAGYON jó munkát végzett: Xdobozon remekül néz ki a játék, a kilométernyi belátható terület (érthető okokból) ugrott, de még így is jó messzire ellátni. A konzolos tábor nem marad le semmiről, sőt bőséges meglepetések lapulnak az „újdonságok" feliratú ládikóban: több úgy fegyver került a játékba (szigonypuska – a pécés változatban nem volt víz alatti fegyver; gránátvető – ez repeszgránátokat szór az ellenre), új járműveket kapunk (egy jetskit, és egy új, négy kerék meghajtású terepjárót – utóbbi fel lesz fegyverezve, pont úgy, mint a pécés testvérkében), és történetet is átalakították némileg a kedvünkért. Mivel a játék központi témája a mutáció, konzolos inkarnációban hősünk eleve meg lesz fertőzve a problémák forrását jelentő vírussal: ez azt jelent, hogy időnként át tud majd alakulni egy emberfeletti szörnyeteggé. A nyilvánvaló előnyökön (nagy test – nagy pofonok – nagy sebzés) kívül Carver ilyenkor speciális képességeket is kap – szagminták alapján követheti áldozatait a dzsungelben, és a sötétben is sokkal jobban lát. Xbox-on egyszerre tizenhatan eshetünk majd egymásnak multiplayerben (deathmatch, team deathmatch, capture the flag – lesz több módusz is, ezeket egyelőre titkolják) Xbox-Live-on keresztül, de kapunk négy játékost támogató osztott képernyős offline multiplayert is. A megjelenési időpont bizonytalan, szerintünk legkorábban év végén kaphatjuk kézhez (a PS2 verziót meg talán jövőre).

Még mindig lövölde, de most nem sajátszemszögű, hanem third person perspektívából játszódó: **Ghost Recon 2**. Miután a játék a pécés megjelenés után mind az Xbox-ot, mind a PS2-t, mind a Gamecube-ot sikeresen megjárta (az első két platformot többször is, expanziós lemezek formájában), itt volt az ideje, hogy végre egy nagy kettes kerüljön a cím mögé. A Ghost Recon továbbra is erősen militráns beütésű, taktikai elemekkel bőségesen meglocsolt akciójáték – a konfliktus színhelye ezúttal az (elképzelt) háborús villongásoktól sújtott kínai – (észak)koreai határvidék. Ubiék minden szempontból továbbfejlesztették a játékot. A legszembetűnőbb a grafika finomodása: a környezet egy kategóriával jobban kidolgozott (a vegetáció SOKKAL élethűbb), a karakterek textúrázása részletesebb, az árnyékai realisztikusabbak, és sokat fejlesztettek a részecske effekteken is (magyarán szólva: jobban néznek ki a tüzek / robbanások). Az első részt sok kritika érte amiatt, hogy nagy, nyílt pályákon piszok könnyű volt meghalni: ott bóklászott kicsiny csapatunk egy mező közepén, és puff, valaki egyszer csak sóhajtott egyet és eldőlt – mert lelőtték a távolból. A nagyobb nyílt szakaszokat felvonultató pályákat éppen ezért átalakították: továbbra is sok nyitott területtel találkozhatunk ugyan, de ügyesen teleszórták őket kisebb fedezékekkel – aki taktikusan kívánja kihasználni a terep nyújtotta lehetőségeket, most megteheti. Az ellenfelek felfedezést könnyíti a szívdobbanás-jelző bevezetése. A szerkentyű tulajdonképpen radarként funkcionál – egy-egy pillanatra látjuk majd rajta, hogy hol lapulnak / merre mozognak az ellenséges katonák. Továbbra is négyfős csapatot vezetünk, de társaink többé nem arctalan „ő tud robbantani, ő a mesterlövész, ő meg a géppuskás fiú" harcosok, hanem saját személyiséggel rendelkező katonák. Minden szituációban másképp viselkednek, beszélnek hozzánk és egymáshoz, sőt, még az időnként hozzánk csapódó szövetséges erőkhöz (állítólag a brit SAS kommandó lesz segítségünkre néha) is lesz pár szavuk – vagyis jóval „személyesebb" kapcsolatot építhetünk ki velük, mint korábban. Az irányítás teljesen felhasználóbarát, a Rainbow Six-ben megismert (és ott is remekül működő) „egy gombbal tudom kiadni a parancsokat" megoldást mentették át ide is Ubiék. Bővül katonáink mozgáskultúrája is: ezúttal pl. létrára is tudnak mászni. Apró, de hasznos lehetőség: segélycsomagokat magunkkal cipelve gyógyítani tudjuk a sebesült bajtársakat – az első rész tapasztalatai azt mutatták, hogy a játékosok többsége az egyik csapattag elhalálozásakor újrakezdte a missziót – a kötszer ügyes alkalmazásával ezt tudjuk elkerülni. Megjelenés idén novemberben, PS2 / Xbox / GC platformokra.

Folytatódik a tavalyi év legjobb akció-plaformere: a Herceg (ismét) visszatér, idén ősszel jön a **Prince of Perisa 2** (munkacím – nyilvánvalóan más lesz a végleges neve,


FAR CRY INSTINCTS


FAR CRY INSTINCTS


FAR CRY INSTINCTS

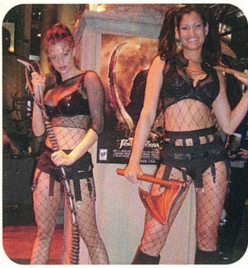

FAR CRY INSTINCTS


GHOST RECON 2

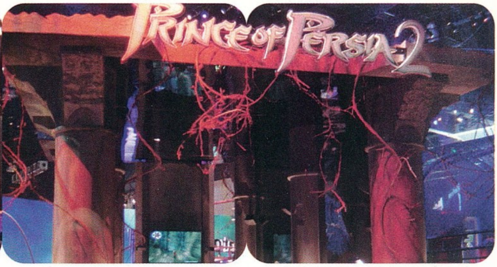

GHOST RECON 2


GHOST RECON 2


PRINCE OF PERISA 2

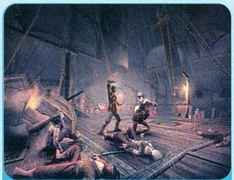






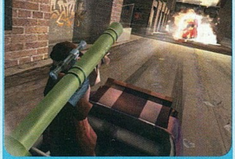

PRINCE OF PERISA 2


PRINCE OF PERISA 2


PRINCE OF PERISA 2


PRINCE OF PERISA 2

hiszen ilyen kódnéven már létezik egy Prince epizód). A második rész – a szűkösnek mondható fejlesztési idő ellenére – meglepően sokat változott. Hercegünk felnőtt: a dühös ifjoncból tapasztalt, kegyetlen harcos vált, és ezzel párhuzamosan a maga a játék is jóval sötétebben és komolyabban néz ki (az első rész meseszerű hangulatához képest). A játékmenetben a legszembetűnőbb változást a korábban élesen különváló „ugrálós" és „harcolós" szekciók egybeolvasztása jelenti – most már nincs töltögetés közöttük, a platform – feladataink teljesítése után (vagy akár közben) kapásból harcolhatunk is. A harc jóval brutálisabb lesz. Hercegünk ezúttal két fegyvert forgathat (két igazi fegyvert, nem a kard + dagger of time kombót, mint korábban), plusz állítólag a kardon kívül más szúró-vágó eszközöket is magához szólíthat majd. A kétfegyveres harc új lehetőségeket nyit mag: protagonistánk képes lesz egy ellenfél mögé kerülve, és a nyakát megragadva pajzsként használni őkelmét, vagy a fegyverét elkobozva egy gyors mozdulattal lefejezni a szerencsétlent. Látványos harci technika lesz még a falon futás közbeni támadás, a platform-elemek pedig a köteleken való lengedezéssel, és a hatalmas függönyök / leplek aktív használatával (nagy magasságból lecsúszhatunk rajtuk) bővültek. Az idő befolyásolása természetesen most is ott figyel a játékban: ehhez több új képesség is kapcsolódik majd, nekünk ezek közül egyet sikerült kiszúrni – harc közben a herceg nem lassította, hanem felgyorsította az időt, és villámként cikázott a meglepett ellenfelek között. Az új Prince of Persia jól átgondolt, minden területén fejlődést mutató folytatásnak tűnik – ami az eredeti minőségét ismerve igen nagy szó. A premierre november közepén lehet számítani, Xbox-ra, Playstation 2-re és Gamecube-ra párhuzamosan.


NOTORIOUS: DIE TO DRIVE

A **Notorious: Die to Drive** már a címében lefekteti a játék alapkoncepcióját: vezess, és ölj meg mindenkit, aki csak eléd kerül. Brutális, lövöldözéssel és hatalmas robbanásokkal egybeépített autóversenyről van szó, ahol egy *reménybeli* west-coast gengszterből kell *befutott*, mindenki által tisztelt és retteget west-coast gengsztert farigcsálnunk – méghozzá úgy, hogy megnyerjük vele a játék mind a húsz versenyét. A Notorious-ban nem a célba jutás az elsődleges cél: célba kell jutnunk, de úgy, hogy közben minél több konkurens gengszterpalántát segítünk át a túlvilágra. Az elimináció eszközei: gépfegyverek, baseballütő, gránátok, rakétavető – egyszóval minden, amivel csak egy átlagos nyugati parti bűnöző reggelente munkába indul. A versenyek megnyeréséért (és kinyírt ellenfelekért) pénzt lesz jutalmunk, plusz lenyúlhatjuk az elhullott opponenseink járgányát is. A pénzt úgy fegyverek / kocsik vásárlásra használhatjuk, sőt (laza Sims beütés?) gengszter-pályafutásunk hajnalán (még) nem túl impersszív villánkat is építhetjük-szépíthetjük belőle. A játék elején harminc karakterből választhatjuk ki a szívünkhöz legközelebb állót – ők a fizimiskájukon kívül a speciális támadásaikban különböznek majd. A speciális támadásoknak (instant fejlövés, folyamatos, pusztító tűz a géppuskából) természetesen a versenyek során vesszük majd hasznát – akkor tudjuk használni őket, ha különösen szép manőverekkel / normál támadásokkal fullra töltöttük a megfelelő csíkot. Az irányítás (az általunk kipróbált PS2 verzió esetében) a kontroller összes gombját használja: a felső gombokkal tudunk gyorsítani / fékezni / powerslide-olni, a jobb oldali négy gomb a fegyvert kezeli (újratöltés / váltás / tüzelés / speckó támadás), a két analóg kar pedig a kocsi irányítását illetve a célzást szolgálja.


NOTORIOUS: DIE TO DRIVE

Lesz multiplayer is: offline küzdelmek négy játékos számára, vagy online viadal – itt nyolc ember ugorhat egymásnak. A Notorious így első blikkre kellemesen bugyuta, az ész nélküli rombolásra és száguldozásra fókuszáló autós anyagnak tűnt – a végeleges verzió (PS2 / Xbox) 2005 elején várható.

Szegény, csúfosan tönkrement Rage rengeteg harmatgyenge játékot gyártott annak idején – a Rocky volt a kivétel. A nagy bokszolós címek árnyékában a Rage a Rockyval minden idők egyik legjobb bunyós játékát alkotta meg – nem csoda, ha az Ubi most folytatást gyártat hozzá. A **Rocky Legends**-et a javarészt ex-Rage alkalmazottakból verbuválódott *Venom Games* fejleszti, PS2 / Xbox desztinációval. A folytatás még jobban belemélyeszti a fogát a Rocky-mítoszba: ezúttal nem csak az Olasz Csődört, hanem legendás ellenfeleit (Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago) is irányításunk alá vonhatjuk a karrier-móduszban. Ubiék engedélyt kértek (és kaptak) a filmeket forgalmazó MGM-től, hogy változtassanak egy kicsit a történeten: ennek megfelelően alternatív sztorikat játszhatunk végig az új szereplőkkel. Mit lett volna, ha Rocky nem veri meg Apollót, vagy ha a szőke orosz teljesen szétveri hősünk (amúgy is eléggé megviselt) fejét? A választ a játékban kapjuk majd meg. A Venom sokat gyúrt a grafikán: a bokszolók kétszer annyi poligonból állnak, mint az első részben, és a textúrázásuk is sokat javult – ergo SOKKAL jobban néznek ki, mint korábban. A tréning-szekciót is átgyúrták: a nyolcféle tulajdonságépítő alap-edzésen kívül a karriermód mindegyik karaktere kapott egy csak rá jellemző tréningformát – Rocky például csirkéket kergethet egy minijáték keretében (ahogy azt a Rocky II-ben tette). Maga az irányítás nem sokat változott, továbbra is a gombok nyomkodásával csalhatjuk elő a különféle ütéseket – azaz a RL nem vette át a Fight Night innovatív „az analóg karral csapdosok" szisztémáját (mondjuk így sem rossz). Az első epizód jó játék volt, a Rocky Legends-nek pedig minden esélye megvan arra, hogy versenyre kelljen az EA nagynevű bokszolós szériájával. Tervezett debüt: év végén, Playstation 2-re és Xbox-ra, mindkét platformon online multiplayer támogatással.


RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

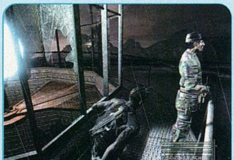
A **Rainbow Six 3: Black Arrow** nem folytatás, inkább csak expanziós lemez a tavaly megjelent taktikai lövöldéhez. Az egyedül játszók tíz új küldetésen próbálhatják ki magukat (ezúttal Európa keleti felében, és a Fekete tenger környékén), az Xbox-Live bűvöletében élők pedig 14 új multiplayer térképet kapnak. Utóbbiak járnak jobban: a RS3 erőssége mindig is a többjátékos módusz volt, az expanzió pedig (az új pályákon túl) számos újdonságot kínál ezen a téren. A Black Arrow támogatja az Xbox-Live 3.0 új, klánok létrehozását lehetővé tevő szolgáltatását (egy szerveren max. 128 klán), a chatszobában taktikai tervező szekciót nyújt az akciót összehangolni óhajtóknak, plusz két új játékmódot (Retrieval – CTF variáció; Total Conquest – a pályán kijelölt három pontot kell elfoglalnunk és megtartanunk) is kínál – vagyis tisztességesen kibővíti az eddigi lehetőségeket. Megjelenés augusztusban, egyelőre csak Xbox-ra.

Az idei Ubi kínálat (számunkra) legkevésbé érdekes darabja **Dukes of Hazard: Return of the General Lee** volt: újabb küldetés-centrikus autóverseny a bugyuta tévésorozat alapján (bocs, ha valakinek az emlékeibe gázoltunk volna :-), főszerepben Lee Generálissal, hőseink felturbózott Chargerével. Átlagos grafika, átlagos missziók („szedd fel XYZ-t, és vidd el ZYX helyre, üldözd X-et, amíg szét nem száll az autója"), átlagos tartalom – a játék történetét állítólag két profi író hozta tető alá, de a téma egyszerűségéből fakadóan az nem sokat dobott rajta. Erősen hanyagoltuk a játékot, jellemző, hogy a kiállított járgány mellett szorgoskodó két bögyös kislány kétszer annyi figyelmet kapott mindenkitől, mint maga a játék. :-) Szeptemberben jön, Xbox-ra és Playstation 2-re.


RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

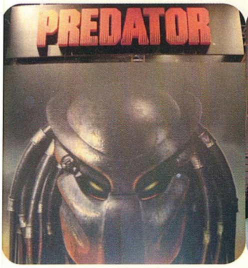
A végére hagytuk a nagy bejelentést: idén év végén érkezik a **Splinter Cell 3** – ez pécés időpont, a konzolos változatok megjelenéséről később nyilatkozik a kiadó. Ebből következik, hogy a grafikai fejlődésről egyelőre nem zengünk ódákat: a csúcskategóriás pécén futó demonstráció döbbenetesen jól nézett ki (a karakterek gyönyörű, lágy árnyékokat vetettek, sokkal részletesebben ki voltak dolgozva, mint az előző két epizódban, az őrök kis világító rudacskákat hajigáltak be az árnyékos helyekre – a fény itt is realisztikusan világította meg a környezetet, a víz és időjárás effektek pedig durva jól néztek ki – Fisher ruhája határozottan vizesnek és csúszósnak tűnt – ilyet még máshol nem nagyon láttunk) – kérdés, hogy a jelenlegi konzolgeneráció mennyire képes ezzel lépést tartani – majd meglátjuk, ha végre a konzolos változatokat is bemutatják (látunk rá esélyt, hogy nextgen játék lesz belőle...). A történetről minimális infót tudunk szállítani: a játék 2008-ban játszódik, a főszereplő (természetesen) még mindig Sam Fisher, aki az Expón mutogatott verzióban egy japán villát támadott be – ennyi. A multiplayer móduszt tovább finomították: sokkal nagyobb szerepet fog kapni a csapatok összehangolt működése (a bemutatóban az egyik játékos letérdelt, és besegítette a másikat egy magasabb ablakon, a társuk pedig egy kis kamerát lőtt fel a plafonra, és megnézte, hogy várja e őket valaki a szobában...). Ha végre bejelentik a konzolos inkarnációkat vissza fogunk térni rá – roppant ígéretesnek tűnik a hármas számú Splinter Cell.


DUKES OF HAZARD: RETURN OF THE GENERAL LEE

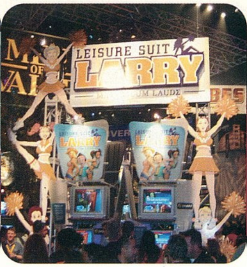

SPLINTER CELL 3


SPLINTER CELL 3


SPLINTER CELL 3

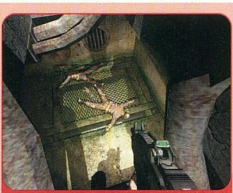









THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY


THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY


THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY


THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

VIVENDI UNIVERSAL

A *Vivendi Universal* idei kínálata meglepően változatos volt: persze még mindig nyomatták ezerrel (a handheld platformokon is) a régi, jól bevált sorozataikat (itt elsősorban Spyro-ra és Crash komára kell gondolni), de ezúttal inkább az újdonságok domináltak. A **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** címét kissé félve írom le – nem azért, mert rossz játék, hanem azért, mert pont ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének idején jelent meg az (amerikai) üzletekben – ergo annyira már nem újdonság. Üsse kő, forró vizet a kopasz *Vin Diesel*re, foglalkozzunk vele is egy kicsit, ha már ennyi energiát fektetett ebbe a játékra (Riddick mozgását róla motion-capture-ölték, a fizimiskáját róla digitalizálták, és a hangját is ő adja). A sztori az előzmény *előzménye*, azaz a Chronicles of Riddicket megelőző Pitch Blackben látott eseményekhez vezető szökést meséli el egy szigorúan őrzött (űr)börtönből – ez jó hosszú volt, remélhetőleg érthető is. :-) Riddicket javarészt sajátszemszögű nézőpontból irányítjuk, de a játékot hegesztő *Starbreeze* (az Enclave alkotói) volt olyan bölcs, hogy egy teljesen korrektül megvalósított third person irányítási lehetőséget is beépítsen a játékba. Mivel a játék elején Riddick még nem tud lőfegyvereket használni (köszönhetően a börtön ravasz biztonsági rendszerének) kénytelen leszel az öklödre és a lopakodási képességeidre hagyatkozni. A későbbiekben persze számos fegyverhez jutsz, sőt, hősünk speciális „látok a sötétben" képességét, a shiningot is használni tudod majd. A Chronicles of Riddick grafikai szempontból kiemelkedő produktum – nekünk elsőször (sőt, másodszor is) a Halo jutott eszünkbe róla – ez pedig nagy dicséret. Európai megjelenés augusztus végén, kizárólag Xbox-ra.

A **Cold Winter**el a Vivendi (és a játékot fejlesztő *Swordfish Studios*) a felnőtt(ebb) FPS-rajongókat célozza meg, közülük is a PS2 tábort. A főszerepben egy angol titkos ügynök, aki a Grey Wings kódnevű, akinek a világot barátságtalan nukleáris fegyverekkel fenyegető szektát kell felszámolnia. Emberünk természetesen nem a tárgyalásos megoldás híve: előbb lő, aztán kérdez. Az Expón kiállított demoverzió alapján a Cold Winter nem kifejezetten a rózsaszín leányszobák játéka lesz: ha valakit fejbe lövünk az AK-47-tel, akkor az bizony fejbe van lőve, látványosan távozik a koponya hátsó fertálya, utána pedig sprickol kifele a belső tartalom, A fejlesztők becsületére legyen mondva, hogy a játék nem az eltúlzott brutalitásra épít – inkább realisztikus, mint undorítóan vérben tunkolós. A szokásos lőfegyverek és gránátok mellett ököllel is küzdhetünk a játékban – a demoban ez valóban küzdelem volt, de inkább az irányítással, mint az ellenfelekkel – az ütközés-felismerés láthatólag még nem volt teljesen a helyén. Swordfish-ék különösen a környezet interaktivitására (mindent megbabrálhatsz, be / ki kapcsolhatsz, vagy fellökhetsz) illetve a fejlett mesterséges intelligenciára büszkék. Az ellenfelek csapattaktikát alkalmaznak majd: minden szakasznak lesz egy parancsnoka, ha őt lelövöd, az osztag szétesik (hasonlót láthatunk majd a Killzone-ban is). Az ellenfeleink fedezékbe vonulnak, biztosítják egymást, sőt, ha valamelyik kifogy tárakból, még a lőszert is megosztják egymás közt. A játék jelenleg még kisebb problémákkal küzd (lásd fentebb), de a tervezett téli megjelenés (ilyen címmel nem is jelenhetne meg máskor :-) kellő időt hagy a gondok orvoslásra.

A **Men Of Valor** egy lépéssel még közelebb visz a realizmushoz: itt nem csak a sérülésmodell valós, hanem a környezet is – a pécés MoH: Alliad Assaultot jegyző *2015* műhelyeiben egy nagyon csinos háborús FPS készül. A fejlesztők szándéka szerint úgy tapasztalhatod meg a vietnámi háborút, ahogy az valójában történt – zöldfülű, a háború pokláról mit sem sejtő újoncként érkezel a frontvonalra (hasonló beállítottságú társaiddal egyetemben) – az első pár óra poénkodással, sörözéssel, focival telik – aztán bang, becsap a ménkű, és hamarosan rájössz, hogy nem feltétlenül hősként fogsz hazatérni, hanem valószínűleg egy sötét műanyagzsákban – és nem a saját lábadon. A csapatársaid nem csak egyszerű segítők, hanem élő / lélegző / szenvedő emberek lesznek – minden egyes harcostárs számára háromszáz sornyi dialógust vettek fel, ezt szituációfüggően fogják előadni. Az autentikus hangulat megteremtése érdekében a 2015 az eredeti vietnámi helyszínek alapján modellezte a pályákat, zenei aláfestésnek pedig a kor (esetünkben: 1965-'68) ismertebb nótáit választották. A harc elszakad a zsánerben megszokott „érd el XYZ pontot, foglald el az ellenséges lőállást, aztán támad meg a konvojt" lineáris misszió-struktúrától. Lesznek ugyan cél-objektíváid, de ezek a harci helyzetnek megfelelően dinamikusan változhatnak – a küldetések kaotikus és kiszámíthatatlan ízt kapnak tőle. A grafikai talpalávalóról az Unreal engine gondoskodik – a kiállított Xbox verzió alapján sem a minőséggel, sem a sebességgel nem lesz gond. Megjelenés év végén, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. **(Erre a stuffra szépen rákattantam, vagy 1 órát lődöztem a Vietkongokat. Elég komoly. Martin)**

Egy játék, amitől tartunk: **Fight Club**. *Chuck Palahniuk* regénye mestermű, *Fincher* filmje detto – ergo itt most játékszinten is valami hasonlót kéne összehozni. Félünk, hogy arcul köpik majd az alapanyagot. A játékot fejlesztő *Genuie Games* tisztában van a feladat súlyával, és mindent megtesznek annak érdekében, hogy a rajongók ne csalódjanak. A Fight Club verekedős játék (mi más?), ami a fejlesztő elmondása szerint a DOA és Tekken harcrendszerét próbálja ötvözni. Az irányító négy gombja egy-egy végtaghoz van párosítva, a megnyomásukkal az adott kézzel / lábbal lendülhetünk támadúsa. A játékban összesen tíz karakter közül választhatunk (Jack a Narrátor, Tyler Durden, Bob, Angel Face, Irvin, Ricky – a többieket még homály fedi), mindegyikük külön speciális támadással és harcstílussal rendelkezik – Tyler inkább harcművész, Bob pedig inkább birkózó. A küzdelmekben a szabály az, hogy nincs szabály – a fejlesztőcsapat a film brutális, kegyetlen harcait szerette volna átültetni a képernyőre. Nekicsaphatjuk az ellenfelünk fejét a falnak, keresztülhajíthatjuk az ablaküvegen – reped a bőr, törnek a csontok. Az utóbbit a szó legszorosabb értelmében kell érteni: ah egy csont elroppan, á játék átvált röntgen-nézetbe, és bemutatja a roncsolódást. A karrier móduszt kapásból kétféle módon kezdhetjük: normál vagy hardcore vonalon. A kettőt az különbözteti meg egymástól, hogy a hardcore-ban a súlyosabb sérülések lassan gyógyulnak, így ha valaki az előző meccsben kitörte a karunk, akkor a következő bunyót is így, lógó végtaggal fogjuk kezdeni. Egyelőre nem törünk pálcát a Fight Club felett: ajánlom nekik, hogy jó legyen, különben dühös leszek – *Apu ökölbe szorított keze vagyok*. Megjelenés: október közepén, Xbox-ra és Playstation 2-re.

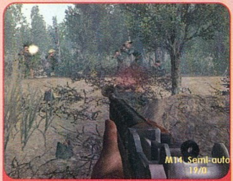
A sok komolykodás után vegyük egy kicsit lazábbra a figurát, és vessünk egy pillantást a Crash-széria legújabb tagjára, a **Crash: Twinsanity**-re. Az új epizódban Crash koma a lehető legvalószínűtlenebb szövetségest kénytelen társául fogadni: ősi ellenségét, Dr. Cortex-et. A szövetség oka: a két gonosz Ikar, akik teljesen ki akarják fosztani Crash-ék világát. A korábbi hírekkel ellentétben Cortex nem játszható karakter – viszont mindig ott van Crash mellet, aki egyrészt fegyverként (hatalmasat csap vele az ellenfelek fejére), a logikai feladványok megoldásának kulcsaként (nekihajítja egy amúgy elérhetetlen kapcsolónak), vagy közlekedési eszközként használja a hibbant doktort. Utóbbi a legpoénosabb: az Expón bevizsgálható demo egyik pályáján Crash és Cortex összegabalyodva, labdaként gurultak le egy hegyről (közben folyamatosan ütötték egymást), egy másik pályán pedig Crash a doktor hátára pattant, és egy havas lejtőn snowboardnak használta. Apropó, pályák: az új epizódot fejlesztő Traveller's Tales végre szakított a lineáris felépítésű szcenáriókkal, és hatalmas, szabadon bejárható területekre zavarták ki Crash-t és Cortex-et – ezek folyamatosan töltődnek be a lemezről, azaz „Loading" feliratot igen ritkán fogunk csak látni a játék során. A TT minden idők leghumorosabb paltformerét akarja elkészíteni – a poénok többsége (elsősor-


COLD WINTER


COLD WINTER


COLD WINTER


COLD WINTER


MEN OF VALOR


MEN OF VALOR



PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

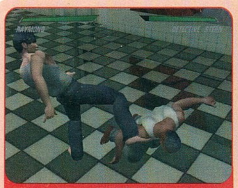

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE



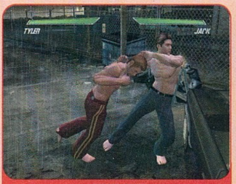







FIGHT CLUB


FIGHT CLUB


FIGHT CLUB


FIGHT CLUB

ban Crash és Cortex folyamatos civódása) tényleg ül. A premier szeptember végén lesz esedékes, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra.

Ha Crash ismét kalandozni indul, Spyro sem maradhat otthon: a meglehetősen gyengusra sikeredett negyedik rész után a Vivendi a **Spyro: A Hero's Tail**lel akarja kiköszörülni a széria renoméján esett csorbát. Az új epizódot az *Eurocom* fejleszti, és az urak azt látták a legjobbnak, ha szépen visszakanyarodnak a sorozat első részeit jellemző egyszerűbb, de jóval élvezetesebb játékmenethez. A Hero's Tail története a szokásos csacskaság: Spyro és kompániája a világukat megfertőző „sötét kristályok" ellen küzd – ahová lezuhan egy ilyen, minden sötétté és gonosszá válik. A pályák jóval nagyobbak lettek, és (az új Crash-hez hasonlóan) folyamatosan streameli be őket a gép a DVD-ről. Szerencsére az előző részt tönkrevágó framerate problémákat is sikerült megoldani (komplett motorcsere), az új Spyro tökéletes sebességgel fut. A bébisárkány nem lesz egyedül a harcban – négy cimborája (Sparx, Hunter, Blinky the Mole, és Sgt. Byrd) segíti majd. Mindegyik karakternek lesz legalább egy saját pályája (melyekből egyébként összesen húszra számíthatunk), ahol a speciális képességeit kamatoztathatja. Sgt. Byrd a levegőben repkedve bombázza az ellenséget, Hunter ugrál, és falakon mászik, míg Sparx-nak egy lövöldözős minijátékban vesszük majd hasznát. A Hero's Tail aranyos kis játéknak tűnt, továbbra sem válunk keményvonalas Spyro-rajongóvá tőle – a szériát kedvelők valószínűleg meg lesznek vele elégedve, és ez a lényeg. Megjelenés: 2004 novemberében, PS2-re, Xbox-ra, és GC-re.

Új bejelentés: **Predator: Concrete Jungle**. A Vivendi az Expón rántotta le a leplet a játékról – mi pedig örültünk neki, mert úgy tűnik, hogy igen tisztességes Ragadozós akcióorgiáról van szó. A sztori huszadik század harmincas éveiben kezdődik: ifjú pradatorként az egyik első vadászatodat a tartod egy amerikai kisvárosban – a célpont a voroskát uraló gengszter-familia. A vadászat rosszul végződik, majdnem otthagyod a csáprágóidat, az űrhajó az utolsó pillanatban menekít ki a helyszínről. Száz év múlva visszatérsz a most már jóval nagyobb városba, hogy befejezd a (most már szintén jóval nagyobb) gengszter-családdal és szövetségeseikkel, amit korábban elkezdtél… A Concrete Jungle ügyesen olvasztja bele az ismert Predator-képességeket (láthatatlanság, hatalmas ugrás, villámgyors futás, különféle vizor-módok) a játékba – egyes szekciók lopakodós-csendben gyilkolós megközelítést kívánnak, más helyeken pedig egy vulkán erejével robban az akció – itt a játék leginkább a DMC látványos harci akrobatikájára hasonlít. Négyféle „látás" (hőlátás, neuro-scan, prey-scan, és tech-scan) segít minket a harcban, plusz természetesen a ragadozók teljes fegyverarzenálja (igen a célkövetős plazma ágyú is ott figyel a kínálatban) is a rendelkezésünkre áll majd. A Concrete Jungle igen látványos grafikát használ, nekünk leginkább a Predator dögös kidolgozása és animációja tetszett. A karácsonyi szezonban támadja be a boltok polcait, Xbox-on és Playstation 2-n.

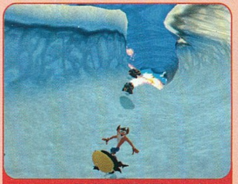
A francia Quantic Dream **Farenheit**ja jó régóta készül: Reiker apó 2001 decemberében adott először hírt a létezésről, és rögtön a csúszásról is beszámolt (ugyanazon év őszére volt eredetileg datálva) – no, azóta csúszott még egy picinykét (jelenleg augusztus végére várjuk), és célplatformot is váltott a három éve megcélzott Xbox-ról Playstation 2-re. A legjobb az, hogy alig tudok most valamivel többet leírni a játékról, mint amit ott (a 2002-es, MGS 2 borítós számban) olvashattatok – Quantic Dreamék titkolóznak. A játék egy gyilkossággal indít: kivételesen nem szemtanúi vagyunk a bűntettnek, hanem mi követjük el. A neved Lucas Kain, és éppen most hajtottál égre egy rituális gyilkosságot – nem tudod miért, csak az dörömből a fejedben, hogy menekülnöd kell. A Fahreheit hamarosan perspektívát vált: már nem Kaint irányítod, hanem az őt üldöző egyik rendőrt – a szereplők folyamatos váltogatása végig jellemző lesz a játékra, állítólag minimum négy karakter között kel majd megosztanunk a figyelmünket – egyszer üldözött leszel, aztán üldöző. A fentiekből talán leszűrhető, hogy a Farenheit nem átlagos játék: az eddigi infók kaland-horror-akció hibridet sejtetnek (az akcióra csak onnan tudok következtetni, hogy a fejlesztők szerint lesz benne olyan is), szokatlan tálalásban – a játék E3-as trailere az egyik legbizarrabb játék-promóciós film, amit az utóbbi időben láttam. A Quantic Dream már csinált egy igen jó (és szintén furcsa) játékot (Omikron: Nomad Soul), a magam részéről bízom benne, hogy a Farenheitel is hasonlóan kiemelkedőt alkotnak.

A **Red Ninja: End of Honor** alaposan meglepett minket. Korábban átlagos nindzsás-bosszúállós butaságnak tartottuk a játékot, de az E3-on bemutatott demo / videók jóval túlmutatnak egy tucatjátékon. A Red Ninja főhősnője, Kurenai a kegyetlenül lemészárolt családjáért áll véres és látványos bosszút. Fő fegyvere a *tetsugen*, egy hagyományos ninja gyilkolóeszköz – tulajdonképpen egy penge, egy hosszú lánc végére erősítve. A játék ügyesen ötvözi az akciót a lopakodással: olyan, mint ha valaki fogta volna az eddig megjelent Tenchu epizódokat, bedobta volna őket egy nagy üstbe, és jól összekeverte volna a Ninja Gaidenel. Kurenai ügyesen és akrobatikusan harcol: a lánccal magához tudja rántani az ellenfeleit, a pengével pedig akár külön testrészeket is megcélozhat – és rengeteg ilyen trükk van még a tarsolyában. A lopakodós részek izgalmasak, Kurenai számtalan taktikával vezetheti félre vagy csalhatja el a helyükről az őröket – a legjobb az, amikor felvillantja egy pillanatra a bájait, az őr odamegy, ő pedig berántja egy sötét sarokba, és végez vele – a különösen jól sikerül stealth-killeket a játék lassítva, a maguk véres-kegyetlen pompájában játssza vissza. A grafika közepes (a Ninja Gaidenhez viszonyítva kifejezetten csúnyácska – de igazságtalanság lenne ahhoz hasonlítani :-), de esetünkben ez nem nagyon számít – a Red Ninját nem a technológiai abrakadabra, hanem az élvezetes játékmenet fogja eladni. A brutális ninjahölggyel október végén kerülhetünk közelebbi ismeretségbe, Xbox-on és Playstation 2-n.

A **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** sikamlós poénjain ismét jól szórakoztunk – semmi újdonság nem derült ki róla, így most nem is fogalakozunk vele részletesebben, akinek nem mond semmit a játék neve, lapozza fel az áprilisi Konzol hírrovatát, ott részletesen bemutatjuk őkelmét.

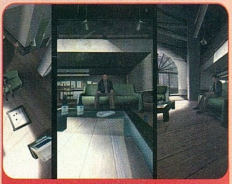
Szívesen írnánk a **Half-Life 2** Xbox-os verziójáról – de nem tudunk, egész egyszerűen azért, mert a *Valve* ismételten csak a pécés verziót mutogatta, a konzolos változatról továbbra is csak annyit tudni, hogy terveznek olyat – a „Hol? Mikor? Ki fejleszti?" kérdésekre nem érkezett válasz. A Valve nyáron (állítólag – közel egy éves csúszás után) végre befejezi a pécés HL2-t, remélhetőleg ezután felgyorsulnak majd az Xbox inkarnáció frontján is az események…

A Vivendi handheld kínálata szerénynek volt mondható: a hírek szerint ők is kacsingatnak a PSP felé, de hivatalosan még nem jelentettek be semmit rá (Nintendo DS-re se), meg kellett elégednünk két GBA-s és egy N-Gage-es játékkal. Az N-Gage tulajdonosok a **Crash Nitro Kart** megjelenésének örülhetnek: a játék látványos grafikát csillogtat (a PS1-es Crash Team Racing színvonalán mozog a dolog), a sigleplayer móduszba belepasszírozták a „nagygépes" verzió szinte összes pályáját, és a bluetooth multiplayer sem maradhatott ki belőle – egyszerre négyen tudunk majd egymás ellen nyomulni. GBA-n nagy meglepetés készül: a Vivendi két platformsztárja két külön játékban szerepel majd – együtt. Crash és Spyro a párhuzamosan megjelenő *Crash Bandicoot: Fusion és Spyro: Fusion*-ben együtt küzdenek a világok között szörfölő rosszfiúk ellen. A két főgonosz természetesen a két széria legfőbb nemeziseiből kerül ki: Dr. Neo Cortex és Ripto összefognak, hogy együtt hódítsák meg a világot. Két GBA-t (és a két külön játékot) összekapcsolva plusz meglepetésekben lehet részünk: új pályákat és minijátékokat nyithatunk meg így, és még kártyákat csereberélhetünk. Az Államokban a Vivendi elhagyja a Fusion alcímet, a játékok **Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage** és **Spyro Orange: The Cortex Conspirancy** néven futnak majd. Európai megjelenés: 2004 június közepe – azaz lehet, hogy az újság megjelenésekor már ott figyel mindkettő a boltok polcain.


CRASH: TWINSANITY


SPYRO: A HERO'S TAIL


FARENHEIT

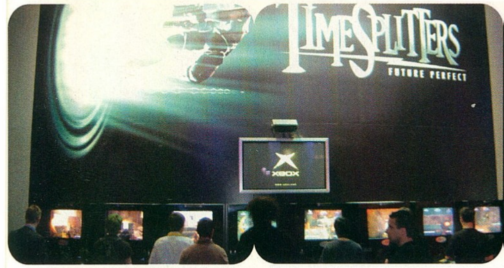

FARENHEIT


RED NINJA: END OF HONOR

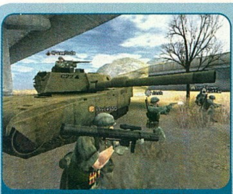

RED NINJA: END OF HONOR


RED NINJA: END OF HONOR


LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE






BATTLEFIELD: MODERN COMBAT


BATTLEFIELD: MODERN COMBAT


BATTLEFIELD: MODERN COMBAT


BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

ELECTRONIC ARTS

Az *Electronic Arts* akkora erődítménnyel (és annyi új játékkal) képviseltette magát az E3-on, amekkorát (és amennyit) a világ legnagyobb játékkiadójától el lehet várni. Mindkét új zsebkonzolra fognak fejleszteni (hivatalosan eddig csak PSP-re jelentetek be játékokat), elég komolyan nyomulnak N-Gage-en, és a GBA-t sem hagyják figyelmen kívül – direkt ide szánt címeik ugyan továbbra sincsenek, de nagyon sok multiplatform játékukhoz gyártanak GBA-s verziót is. Nagyon ügyesen kutatnak új projektek után a belső fejlesztéseik mellett: az Eidos-tól elorzott TimeSplitters 3 és az Acclaimtől átédesgetett Burnout 3 NAGYON jó befektetésnek bizonyult. Ugyan nem konzolos hír, de csak nem bírom ki, hogy ne említsem meg: az Electronic Arts idei kínálatában egy magyar játék is szerepel – a remek grafikával és izgalmas játékmenettel felvértezett fantasy-RTS, az *Armies of Exigo* a hazai Black Hole Games keze munkáját dicséri – idén szeptemberben fog megjelenni, ha a konzol mellet van otthon egy PC-d is, érdemes lesz rá odafigyelned (mert büntet :-)

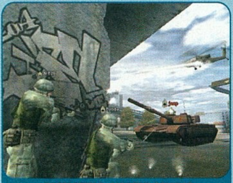
Az EA-arzenál bemutatását kezdjük talán a **Battlefield: Modern Combat**tal. Talán még emlékeztek rá, hogy a második világháború főbb csataterein játszódó, a multiplayer összecsapásokra kihegyezett (pécés) Battlefield 1942 eredetileg megjelent volna Xbox-ra is, csak az EA (a pécés verzió vártnál tovább húzódó munkálataira hivatkozva) meszelte a projektet. No, ezt kapjuk helyette: a Modern Combat szintén háborús FPS, szintén a multiplayer mókára van kihegyezve, csak éppen napjainkban játszódik, és kizárólag konzolokra (Playstation 2 / Xbox) fog megjelenni. Mitől különleges a Battlefield? Attól, hogy igazi háborús hangulatot áraszt magából. Két csapat harcol egymással, a pályákon rengeteg a jármű – és ezek mindegyike használható is. A modernkori környezetbe természetesen modern harci eszközök illenek: ez egyszerű terepjáróktól kezdve a páncélozott szállítójárműveken és a harckocsikon át a helikopterekig minden megtalálható lesz a Modern Combatben (és ezek csak az E3-on mutogatott demoban bevizsgálható járművek; egész biztosan lesznek meglepetések is, a pécés Battlefieldben még tengeralattjárót és repülőgép-anyahajót is vezethettünk!). A demo felfedte a konzolos verzió sajátosságainak egy részét is: a járművek irányítása kicsit árkádosabb (ezért: könnyebb) volt, mint pécén, és sokkal gyorsabban is mozogtak. A grafika rendben volt (szép nagy területeket pakolt ki a játék) a framerate-tel viszont akadtak még gondok – mivel a Modern Combat csak novemberben jelenik meg, ez még bőven orvosolható. A konzolos Battlefield vízválasztó lehet a konzolos online anyagok frontján: ez lesz az első olyan játék, ami nem MMORPG, mégis *erősen ajánlott*, hogy legyen mellé online kapcsolatod – a játék sava-borsa a multiplayer, egyedül maximum a pályákat felfedezni és gyakorolni lehet, az igazi szórakozáshoz „élő" csapattársak kellenek.

Jöjjön a személyes kedvencem, a **Burnout 3**. A *Criterion* autós játéka egész egyszerűen büntet, szerintem kegyetlenül lesöpör minden más hasonló próbálkozást az asztalról. A 2004-es évad „olyan szeretnék lenni, mint a Burnout" játékai (Juiced, Crash 'N' Burn) ugyan nem néznek ki rosszul, és biztos jókat fogunk velük játszani – de mégis a hármas számú Burnout viszi a pálmát. A Criterion ismeri a siker receptjét. Végy egy saját magad által fejlesztett middle-ware csomagot (a RenderWare legújabb verzióját), bolondítsd meg egyéni grafikai fűszerrel, pakolj bele új fizikai modellezést, szórd meg remek kezeléssel és élvezetes versenyekkel, végül pedig boríts bele tíz liter adrenalint – a tűzhelyen ott rotyog a Burnout 3. A B3 vizuális szempontból tömör gyönyör, de a lényeg mégsem ez: a Criterion a Burnout szériával mindig is definitív crash & burn autóversenyt akarta megalkotni – a harmadik epizóddal egy jó nagy lépéssel közelebb értek a céljukhoz. Az eddigi is a játékmenet szerves részét képző karambolokat (a veszélyes vezetés velejárói) most beépítették a versenyekbe. Ez a *Take Out*: az előzni kívánó konkurenciát belepasszírozhatod a szembejövő forgalomba – az idő lelassul, a játék bullet-time móduszban pásztázza a rombolást – a Burnout-csíkod maximális nagyságát tudod „emelni" így. A fejlesztők szerint a versenyeket a harmadik részben nem egyszerűen csak meg kell nyerni – túl kell élni őket. A finomhangolt fizikai modellnek köszönhetően sokkal látványosabbak a karambolok: az autókról letépett fémdarabok szikrázva csúsznak az aszfalton, a kamionokról leguruló farönkök, vagy a teherautók elszabadult rakománya ott pattognak a pörgő-forgó autóroncsok között. Az autók továbbra sem licenceltek, nincs az a járműgyártó, aki megengedné, hogy egy játékban ilyen mértékű roncsolódás közben mutassák a termékét. Nagyon fontos újítás még az online multiplayer bevezetése: az összes single-player játékmódot lehet majd játszani – a Crash Mode-ot is, utóbbit ráadásul egyszerre többen! Türelmetlenül várjuk a szeptemberre datált (Playstation 2 / Xbox) megjelenést.

A **Catwoman** filmadaptáció, a Warner nyáron debütáló képregény-megfilmesítésében *Halle Berry* domborítja majd a Macskanőt (a trailerek alapján piszok gyengének néz ki – majd meglátjuk). A játékjogok az Electronic Arts-hoz vándoroltak – ők pedig egy meglepően jónak tűnő akciójátékot gyártottak belőle. A játék szorosan követi a film eseményeit – mind a huszonhárom lokáció megtalálható a mozis változatban is. Javarészt sötét, urbánus pályákról van szó – igazodva az eredeti képregény tónusaihoz. A Macskanő alapvetően kétféle támadást tud majd használni: a korbácsát és a brazil capoeirát idéző pusztakezes küzdőstílusát (a Tekken 3-ban Eddy harcolt hasonló stílusban – olyan, mintha táncolna). A korbács nem csak az ellenfelek direkt megbüntetésére, hanem tárgyak elkobzására (kiránthatjuk a kezükből a fegyverüket) is használható lesz. Az irányítással is variáltak egy kicsit az EA-nál: nem a gombokkal tudunk támadni, hanem a jobb analóg karral – ez egyrészt teljes 360 fokos mozdulatokat tesz lehetővé, másrészt pedig sokkal gyorsabbá és természetesebbé teszi magát harcot. Az alaptámadáson kívül a dühös cicus speciális képességekkel is rendelkezik majd: a játék elején csak néhány darabbal, aztán az ellenfelek lecsapdosásáért begyűjtött pontokból újakat vásárolhat magának – az E3-on bemutatott egyik ilyen skill a Max Payne-t idéző bullett-time üzemmód volt. Az EA-s fejlesztők ügyesen játszanak a fényekkel és az árnyékokkal: a Macskanő karaktere a magas poligonszám mellett a látványos bevilágításnak köszönhetően (a fények megcsillannak a bőrruhán) néz ki olyan jól (mint amilyen jól kinéz). Megjelenés a filmpremier előtt pár nappal (július közepén) Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra – készül belőle GBA verzió is.

A **Def Jam: Fight for NY** sokat fejlődött az első rész óta: a folytatás képi világa és pályái sokkal jobban illenek a játék témájához. Nem kellenek ide ringek, az utcai küzdelmek nem rendezett körülmények között folynak: a második epizód sikátorai, parkolóházai jóval autentikusabb ganxsta-hangulatot árasztanak magukból. Maga a harc is sokkal brutálisabb lett: minden pálya interaktív, és a minket körülvevő objektumokat (pl. a földön heverő törött üveget) aktívan használhatjuk is harc közben. Az interaktivitás nem merül ki a tárgyhasználatban: az egyik küzdelem egy tűzkör közepén folyik majd (ajánlatos nem beugrani a lángok közé), egy másik helyszínen (metro) pedig a rendszeresen érkező szerelvényekre kell vigyáznunk – egy ügyesen kivitelezett dobás könnyen az összecsapás végét jelenti. A múlt havi hírrovatban már említettem, hogy negyven karakter közül választhatunk – az E3-on ezek közül öt volt kipróbálható. A harcosok egy kategóriával jobban néznek ki, mint az első részben – köszönhetően elsősorban a változatos ruházatuknak és a kiegészítőknek. A sztori móduszban összeszedett pénzből most a saját karakterünk számára is vehetünk cuccokat (állítólag minden licencelt darab), sőt, még alaposan fel is ékszerezhetjük az emberünket. Szeptember végén érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra ás Gamecube-ra.

Az E3-on végre közelebbről is bevizsgálható volt az N64-es GoldeEye „folytatása" (a címen, és a zsáneren – FPS - kívül nem sok köze van a két játéknak egymáshoz), a **GoldenEye: Rogue Agent**. Ezúttal nem Bond urat, hanem egy, a brutalitása miatt az MI6-től elbocsátott ex-OO ügynököt alakítunk majd – hősünk ennek megfelelően nem válogat a módszerekben, és a mindig angol úriember módjára viselkedő Bonddal szemben


BATTLEFIELD: MODERN COMBAT


BATTLEFIELD: MODERN COMBAT


BATTLEFIELD: MODERN COMBAT


BATTLEFIELD: MODERN COMBAT


BURNOUT 3


BURNOUT 3


BURNOUT 3


BURNOUT 3

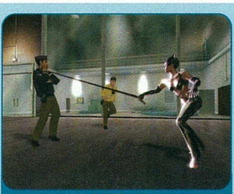




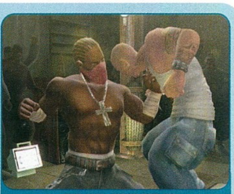





CATWOMAN


CATWOMAN


DEF JAM: FIGHT FOR NY


DEF JAM: FIGHT FOR NY

szívesen áll a rosszfiúk szolgálatába. A rosszfiú esetünkben a Bond-széria legkarizmatikusabb gonosza, az arany iránt megszállott vágyat érző Goldfinger – emberünk az ő megbízásából kezd háborúba Dr. No ellen. Az első ütközet rosszul sül el, a renegát ügynök az egyik szemével fizet a meggondolatlanságáért – szerencsére Goldfinger az ilyen malőrökre is gondolt, és egy mechanikus (aranyszínű) szemet ajándékoz (anti)héroszunknak. A játék helyszínei (jó titkosügynökös kalandhoz méltóan) roppant változatosak lesznek: Svájcban kezdünk, aztán Hong Kong utcáin harcolunk, de eljuthatunk Dr. No karib-tengeri szupertitkos főhadiszállására is. Nemeziseink az ismert Bond-gonoszok közül kerülnek ki: bajszot akaszthatunk Dr. Noval, Oddjobbal, Pussy Galore-vel és Xenia Onatoppal is. Ellenfeleink egyedi MI rutinnal lesznek megáldva (neve is van, stílszerűen: E.V.I.L.). Ennek köszönhetően változatos, kegyetlen és izgalmas tűzharcokban lehet majd részünk – opponenseink aktívan használni fogják a környezet / tereptárgyak nyújtotta előnyöket. A Rogue Agent a lövöldözésen kívül RPG elemeket is kínál: a rossz útra tévedt ügynököt teljesen a saját ízlésünk szerint alakíthatjuk ki, a mechanikus szem által nyújtott speciális tulajdonságokat a későbbiekben fejleszteni tudjuk. A single player módusz mellett offline és online (kizárólag PS2-n) multiplayert kínál az új GoldenEye: a többjátékos módokról nagyon keveset árulta csak el a fejlesztő urak, a szokásos deathmatchen kívül állítólag egy objektíva-alapú multipayer játékmódot is implementálnak majd. A kiállított verziók (PS2 / Xbox) mindegyike framerate problémákkal küzdött – ebből most még semmilyen következtetést levonni, lévén, hogy viszonylag távoli (november közepe) a premier időpontja, addig még bőven javíthatnak rajta. (Mielőtt a Kockások a kardjukba dőlnének: jön Cube-ra is).

A LOTR-moziszériának vége, idén mégsem maradunk Gyűrűk Ura játék nélkül: az EA elszakad az eddigi akciós vonaltól: a **The Lord of the Rings: The Third Age** klasszikus szerepjáték lesz. Annyira klasszikus, hogy minket leginkább a Final Fantasy szériára (annak is a tizedik felvonására) emlékeztetett. Kalandelemekkel dúsított felfedezés plusz körökre osztott, látványos támadásokat sűrűn felvonultató harc, plusz rengeteg animáció – a recept egyértelműen a Square stílusát idézi. A történet a könyv / filmek történéseit követi: nem tisztázott, hogy mennyire pontosan járjuk be a Gyűrűszövetség útját – mivel a karaktereink nem egyeznek meg Tolkien hőseivel (egy hatos csapatot irányíthatunk), gyanúnk szerint csak a főbb, sorsdöntő pontokon kapcsolódunk be a küzdelmekbe. Az Expón kipróbálható demoban Moria tárnáiban harcolhattunk, aztán Gandalfot támogathattuk a balrog elleni harcban – azaz a játék elég nagy szabadságot ad magának az eredeti történetvonalhoz képest. A mágiarendszer a jó öreg elementáris szisztémára épít – a hatféle elementál kő-papír-olló rendszerben üti / támogatja egymást. A grafikára nem lehet egy rossz szavunk se (az összes verzió jól nézett ki), és végül is Gyűrűk Uráról van szó – ha jó hosszú lesz, és a fejlesztő urak nem mennek el vad irányokba (például nem nekünk kell megbüntetni a balrogot Móriában, agyonvernünk Szauront, vagy valami hasonló csacskaság), akkor szeretni fogjuk. November elején érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra.

Mivel a **Need for Speed Underground 2** nem volt játszható formában kiállítva, ezért kénytelenek vagyunk az EA által kiszivárogtatott (szűkös) információkra hagyatkozni. A népszerű autóverseny második felvonása ismét egy hatalmas városban játszódik majd – csak ezúttal a város megnyílik előttünk, kedvünkre mászkálhatunk benne. A város öt kerületre lesz osztva: ezek az EA szerint mind felépítésükben, mind kialakításukban, mind stílusukban különböznek majd egymástól (lehet benne valami, a screenshotokon ugyanis pl. egy tengerparti villás-pálmafás helyszín is szemrevételezhető). A városban kóborolva kihívókra akadhatunk, illetve mi is kihívhatunk másokat egy viadalra. A teljesítmény-tuningot tovább fejlesztik (több száz gondosan licencelt alkatrész beépítésére lesz majd lehetőségünk), és harminc új verdával száguldozhatunk. Az eddig megszokottakon kívül három új játékmód vár ránk – hogy ezek pontosan mik lesznek, nem árulták el. Az NFSU 2 továbbra is multiplatform (PS2 / Xbox / GC / GBA), a tervek szerint idén év végén már játszhatunk vele. *Chuck Osieja*, a sorozat producere egyébként az E3 után elmondta, hogy már javában dolgoznak a következő generációs konzolokra szánt NFS-en: ezzel akkora forradalmat / fejlődést kívánnak hozni a zsánerbe, mint azt annak idején az első Gran Turismo tette Playstationön.

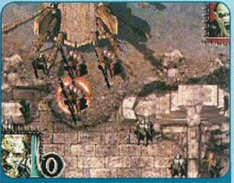
Maradjunk még pár mondat erejéig az autóversenyeknél: az EA sikeresen megszerezte a NASCAR jogait (exkluzívan) magának, így most már csak ők adhatnak ki hivatalos játékokat a népszerű amerikai autós viadalsorozat alapján. Ennek örömére idén új életet kívánnak lehelni az utóbbi években kissé megfáradt tematikus szériájukba a **NASCAR 2005: Chase for the Cup** segítségével. A szokásos grafikai finomhangoláson kívül elsősorban a verseny izgalmait igyekeztek fokozni (az ellenfeleink erőszakosabbak lesznek, és ezúttal nekünk is nagyobb esélyünk lesz kilökni őket a pályáról, vagy odapréselni a falnak), valamint a karrier móduszon csiszoltak egy picit (ha rommá törjük az autót, kihat az egész karrierünkre – elképzelhető, hogy a következő versenyen egy félig összetört kocsival kell ismét rajthoz állnunk). 2005 februárjára várjuk, Playstation 2, Xbox és Gamecube platformokon.

Kőkemény száguldozás után kőkemény sajátszemszögű lövöldözés: **TimeSplitters: Future Perfect**. A *Free Radical Design* játéka a (Burnout 3 mellett) a másik „új szerzemény" az EA istállójában – és legalább annyira (ha nem jobban) folytatója az N64-es GoldenEye által lefektetett hagyományoknak, mint a Rogue Agent. Míg az RA az eredeti címet és a Bond-univerzumot örökölte, addig a TS3 az eredeti Rare-es fejlesztőgárda jó részét mondhatja magáénak (Free Radicalék ex-Rare alkalmazottakból verbuválódtak annak idején) – ők pedig már a TimeSplitters első részével is a GoldenEye multiplayer porciójának hangulatát és játékmenetét próbálták – sikeresen – továbbfejleszteni. A TS előnye (piszok élvezetes multiplayer) egyben hátránya is volt: a játék első része nem rendelkezett hagyományos értelemben vett, koherens sztorit elmesélő single player módusszal, az egyjátékos üzemmód csak gyakorlás volt a multiplayer összecsapások, a játék egymás után dobálta a nyakunkba a pályákat, minimális narrációval megtámogatva. A harmadik rész szakít a hagyományokkal: tisztességes sztorit kapunk, melyben egy Cortez nevezetű jóembert irányítunk (ismét történelmi korok sorozatán keresztül, az időben előre-hátra ugrálva) próbálja megakadályozni az időt szétszakító rettenetek ügyködését. A Free Radical ráadásul jó érzékkel használja ki az időutazásos témában rejlő lehetőségeket. Emlékeztek még a Vissza a jövőbe második részére, annak is az utolsó fél-háromnegyed órájára? Cortez biztos nem látta a filmet, mégis hasonló szituban találja majd magát: az egyik pályán egy vonaton kerül veszélybe az élete, a helyzet reménytelennek látszik – ekkor egy helikopteren segítség érkezik, az újonnan érkező hős egyszemélyes hadseregként írtja az ellent, egy pillanatra még az arcát is látod – te magad vagy. Pár küldetéssel később egy helikopteren ülsz, és egy robogó vonatszerelvény felé tartasz: meg kell mentened önmagad – most a másik szemszögből játszod végig a missziót. A fejlesztők szerint több ilyen csavarra és kapcsolódási pontra is számíthatunk, az időkígyó sokszor harap majd a saját farkába. A TS3 multiplayer szekciójában a szokásos lehetőségeken kívül új játékmódokban lubickolhatunk: ezeket persze javarészt még titokban tartják – az Expón egy, az Unreal Tournament Assault módjára nagyon hasonlító többjátékos mókát lehetett megtekinteni. Az egyik csapat befelé igyekezett egy börtönbe foglyot szabadítani, a másik társaság pedig megpróbálta őket ebben megakadályozni. A pályán több stratégiai pont van, ezeket elfoglalva egyre közelebb kerülünk a célunkhoz – ha kinyírtak minket, itt éledünk újra. Az új TimeSplitters természetesen vaskos online támogatást is tartalmaz majd PS2-n és Xbox-on – mindkét platformon egyszerre max. 16 játékos masszírozhatja majd egymás neten keresztül. Sokan tartottak a Future Perfecten végzett kozmetikai beavatkozástól – korábban olyan hírek terjengtek, hogy fejlesztők lemondtak a korábbi részeket jellemző „rajzfilmes" stílusról a realizmus kedvéért, Nem így történt: a karakterek továbbra is a korábbról megismert jellegzetes stílusban lettek megalkotva,


GOLDENEYE: ROGUE AGENT


GOLDENEYE: ROGUE AGENT


GOLDENEYE: ROGUE AGENT


THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE GBA


THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

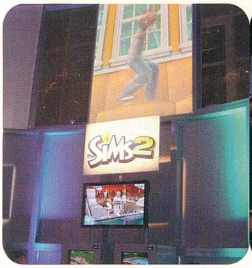

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE



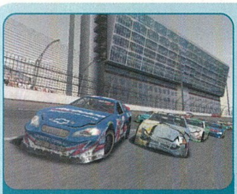
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2







NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

csak már nem annyira elnagyoltak, sokkal részletesebben ki vannak dolgozva (ez egyébként igaz a pályákra / környezetre is). Annak ellenére, hogy csak valamikor 2005 elején fog megjelenni, már most meglepően stabil frame / secundum értékeket produkált a játék – a Free Radicalnál még tudnak programozni az urak. **(Ez a game szerintem nagyon béna volt a többi ütős FPS mellett – nekem kifejezetten unszimpatikus volt a látványvilága! Martin)**

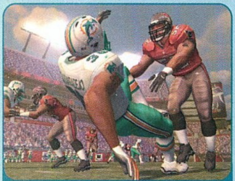
Az EA a platformjátékok szerelmeseinek is hajít egy csontot az idén: jön a **Ty, the Tasmanian Tiger 2**. A cuki platformer első része inkább az ugrálásra-gyűjtögetésre helyezte a hangsúlyt – a folytatás jóval akcióorientáltabb. Ty-nak és baráti körének ismét a (börtönből kiszabadult) Boss Cass mesterkedéseit kell majd megakadályoznia. Az akciódúsabb játékmenetet jól szolgálja Ty több fokozatban fejleszthető bumerángja, és a használható / vezethető mechek (!) is. A második epizód legkellemesebb meglepetése mégsem ez, hanem egy, a játék során megnyitható versenyzős minigame. Egy teljes értékű, meglepően jól kidolgozott Mario Kart klónról van szó, melyre láthatóan akkora figyelmet fordított a játékot hegesztő *Krome* (ausztrál fi-



TY, THE TASMANIAN TIGER 2

úk, az első részt is ők hozták tető alá), hogy az akár külön játékként is megállná a helyét. A Ty grafikailag is fejlődött (sokkal színesebb, vidámabb, rajzfilmszerűbb az egész), és a sebességgel sem voltak problémák (csak a hangokkal – ezek jó része az E3-on bemutatott verzióban még nem volt implementálva – ez természetesen meg fog változni, a Krome elmondása szerint ismét profi színészek adják majd a szereplők hangját). A Ty 2 kawaii kis játék, nyilvánvalóan a fiatalabb korosztályt célozzák meg vele – nekik biztosan tetszeni fog (inkább ezzel játsszon egy hétéves kissrác, mint a Manhunttal...) Karácsony környéki megjelenés van tervbe véve, Playstation 2-re, Xbox-ra, Gamecube-ra és GBA-ra egyaránt kiadják.

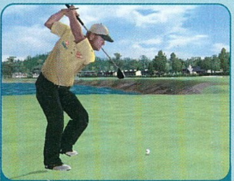
Lássuk az EA Sports felhozatalt! Idén sem fogunk szűkölködni EA sportjátékokból, a cég összes neves sorozata új kiadással jelentkezik – és most már Xbox-on is tudunk majd velük online ját-


MADDEN NFL 2005

szani. Közülük kis hazánkban valószínűleg a **FIFA 2005** rendelkezik (majd) a legnagyobb rajongótáborral. Az egyik legnépszerűbb futballsorozat igen komoly változások előtt áll, hiszen az ősszel érkező kiadás teljesen új motort kap, valamint az AI-ra is alaposan rágyúrnak az EA emberei. Ígéretek szerint ellenfeleink sokkal többet mérlegelnek, illetve megfontoltabban cselekednek majd akcióink hatására, így még keményebb, kiélezettebb küzdelmek várhatók. Finomítanak egyet a passzrendszeren is: játékosaink állítólag sokan életszerűbben reagálnak majd a feléjük küldött labdára, mint korábban (hmmm, ezt szinte minden évben megígérik... :-). A tavaly bemutatkozó online móduszt is átgyúrják: elsősorban a gyakorta fellépő lag-problémákon (azaz: a hálózati kommunikáció darabossága miatt előforduló „akadozáson") igyekszenek majd javítani. A végére hagytuk a (számunkra) legmonumentálisabb újítást: a pálya menti hirdetőtáblákon ismerős betűsor (www.576.hu) lesz olvasható – a pécés verzióban biztosan, de lehet, hogy a konzolosban is – és most kivételesen nem viccelünk. Előre a világuralom felé ! :-) Jön mindenre, amire csak jöhet: a PS2 / Xbox / GC / GBA verziók mellett megjelenik Playstation 1-re is. Az **NBA 2005** a vizuális fejlődésen kívül (lecserélték a textúrákat és át-


TY, THE TASMANIAN TIGER 2 GBA

dolgozták a karaktermodelleket) elsősorban a blokkoló-mechanizmusok terén mutatott fejlődést. Blokkolásnál most többféle lehetőségünk is lesz, megpróbálhatjuk például a támadó kezéből még az ugrási szakaszban kilökni a labdát. A passzok animációja sokat javult, a játékosok sokkal organikusabban adják át egymásnak a labdát. A játék kész lesz októberre, azaz a hivatalos NBA szezon kezdete előtt már ki is próbálhatjuk – Playstation 2-n, Xbox-on és Gamecube-on. Az **NHL 2005** új, helyzet-érzékeny irányítási metódust kapott: támadásnál automatikusan a legjobb pozícióban levő játékos felett vehetjük át az irányítást és blokkoltathatjuk az ellenfelet egy csapattársunkkal. A csapat összjátéka is sokat fejlődött: a passzot kérő játékosok például látványosan meglengetik felénk az ütőjüket. Az animáció evolúciójáért a részletesebb motion-capture fele: ezúttal nem egy, hanem öt játékosról digitalizálták a mozdulatokat (ez


TIGER WOODS PGA TOUR 2005

egyébként az összes idei EA sportjátékra igaz, az NBA-nél például kapásból tízfős csapatot alkalmaztak) – a játékosok animációja ennek megfelelően sokkal változatosabb lett, mozgás tekintetében nem egymás klónjai többé. Pontos megjelenési időpontja még nincsen, az EA 2004 harmadik negyedévére (ez szeptembert szokott jelenteni) ígéri a premiert – Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. Megnéztük magunknak a **Madden NFL 2005**-t is: itt elsősorban a játékosok kidolgozásában történt nagy változás, a csillogó, tükröződő sisakok és a tetkók mellett most már embereink ruházata is kapott némi extra figyelmet – a mez például határozottan realisztikusan gyűrődik. Játékmenet tekintetében a defenzív vonalon történt előrelépés: a védekező játékosok kaptak egy speciális mozdulatot – a D-pad segítségével közvetlenül is megrohamozhatják a támadót – ha összejön a mozdulat, letarolják az ellenfelet, ha nem, akkor az arcukon landolnak. Az amerikai foci (valószínűleg nem túl széles) hazai rajongótábora szeptember elején számíthat rá (PS2 / Xbox / GC). A sport-sort zárjuk (az engem egyébként leginkább érdeklő) **Tiger Woods PGA Tour 2005**-tel. Drámai változások nem történtek az elsőző évi inkarnáció óta (a grafika szerintem teljesen ugyanolyan), inkább csak kényelmi szol-


FIFA 2005

gáltatásokat, és új pályákat (nyolc új pálya + négy régi pálya + kettő darab, a fejlesztő urak által megálmodott szcenárió) kapunk majd. Tovább babrálhatunk az általunk kialakított karakterrel: tavaly harminc paraméter állítgatásával tudtuk megkreálni őkelmét, idén ez a szám hetvenre növekszik. Játékmódok tekintetében egy új Challange módot („legends of the game") üdvözülhetünk: itt golf-legendákkal (Arnold Palmer, Seve Ballesteros, Gary Player, és Ben Hogan) mérhetjük össze a tudásunkat.


THE SIMS: BUSTIN' OUT N-GAGE

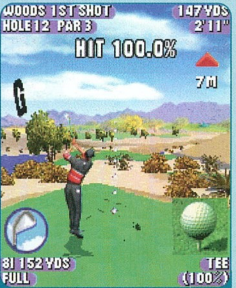
Az új Tiger Woods felvonásnak egyelőre nincs pontos megjelenési időpontja, gyaníthatóan most is év vége magasságában fog debütálni (PS2 / Xbox / GC).

A **Tiger Woods PGA Tour** remek kapocs az Electronic Arts PSP-s kínálatához. Az EA-s urak jelenleg négy ilyen projekten ügyködnek: a golfjátékon kívül az **NFL Street**, az **NBA Street** és a **Need for Speed Underground** PSP verziója készül. Mindegyikről elmondható, hogy grafikailag büntetnek – és ennyi, az EA egy rövid videót (húsz másodperc per játék) mutatott mindegyikből, további részletekkel nem szolgáltak. A látottak alapján a grafikai színvonal az összes játék esetében közelebb lesz a PS2-jöz, mint a PS1-hez: különösen a Need for Speed Underground tűnt impresszívnek – ez izomból hozta ugyanazokat az effekteket (csillogó aszfalt, a sebességtől elmosódó környezet), amit a tavalyi PS2 inkarnáció is felmutatott. Az NFSU-nak még nincs megjelenési dátuma (TBA – „majd eláruljuk, ha eljön az ideje"), a másik három játék 2005 elején (januárban-februárban) érkezik.

Az Electronic Arts továbbra is stabilan támogatja az N-Gage-et: az idei Expón két, a Nokia handheldjét megcélzó játék volt bevizsgálható. A **Tiger Woods PGA Tour 2004** (nem vé-


NHL 2005

letlen, hogy a tavalyi epizódot adják ki – erre nem kell év végéig várni, június végén már megjelenik) korrekt, PS1-es színvonalat képviselő grafikát, valamint N-Gage Arena támogatást (online toplista, letölthető játékosok / pályák) vonultat fel, míg a június közepén debütáló **The Sims: Bustin' Out** gyakorlatilag a tavaly megjelent Gameboy Advance verzió újragondolása – a játékmenet változatlan, a grafika viszont egy fokkal csinosabb.



TIGER WOODS PGA TOUR 2005 N-GAGE

GTA: SAN ANDREAS

A Grand Theft Auto ötödik epizódja nem véletlenül kapott külön szekciót: ez volt az idei E3 talán leghangosabban legtöbbet hype-olt játéka – és egyben a Rockstar egyetlen olyan újdonsága, amivel érdemes foglalkozni ezeken az oldalakon. Az sem elhanyagolható tényező, hogy a Nyájas Olvasók többsége gyaníthatóan NAGYON kíváncsi már, hogy milyen lesz a következő GTA – semmiképpen sem akartuk a következő havi számra hagyni a beszámolót. Jöjjenek a részletek a **Grand Theft Auto: San Andreas**-ról:

A San Andreas története a kilencvenes évek lején játszódik. Hősünk, *Carl Johnson* a ekkor tér vissza San Andreas-ba, ahonnan öt évvel korábban egy bandaháború nem éppen kellemes következményei kellett elmenekülnie (hova máshova, mint Liberty Citybe). Visszatérvén sem rózsásabb a helyzet: a mamit meggyilkolták, a család széthullott, a barátok pedig kisebb-nagyobb problémákkal küzdenek. Célunk természetesen az lesz, hogy visszarázódva az itteni kerékvágásba (és régi bandánkat, az Orange Groove Familityt újraszervezve), szépen fokozatosan átvegyük a város(ok) utcái fölötti uralmat, miközben ősi ellenségeikkel is leszámolunk.









Nem véletlenül használtunk többes számot az előző mondatban: San Andreas ugyanis nem egy város, hanem *állam* – méghozzá Kalifornia virtuális megfelelője (pont úgy, ahogy Vice City Miami megfelelője volt). Három nagyváros található benne: *Los Santos* (Los Angeles), *San Fierro* (San Francisco) és *Las Venturra* (Las Vegas). A városok kierjedésükben nagyjából akkorák, mint Vice City: a történet ezekben, és az őket összekötő területen fog játszódni. Igen: nem csak városok lesznek, hanem „vidéki" területek is, a sztori bizonyos pontjain szépen átvezethetünk Santos-ból Fierro-ba. San Andreas összterülete ennek megfelelően úgy hatszor nagyobb, mint Vice City-é.

A játék alapjául szolgáló RenderWare technológiát alaposan felturbózták: az autókon tükröződik a környezet – ez egyébként az összes fényes / üvegfelületre is igaz. A Rockstar által kidolgozott rendering & streaming technológia a korábbinál jóval nagyobb területek megjelenítését és finomabb mozgatását teszi lehetővé. Minden objektumnak külön nappali / éjszakai változata lesz – így sötétben is jól néznek majd ki. Nagy hangsúlyt fektettek az árnyékok és karaktermodellek finomítására. Az legjelentősebb fejlődést a belső terekben tapasztalhatjuk: a Vice Cityben ezek elég egyszerűen néztek ki, itt JÓVAL komplexebbek lesznek.

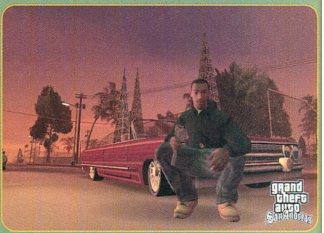
A misszióstruktúrát némileg átalakítják – néhány küldetést csak úgy tudunk teljesíteni, ha egy korábbi misszióban megszereztünk egy bizonyos tárgyat vagy képességet. Az assettek jelentősége is megnő – Las Venturra-ban például kaszinókat is tudunk majd vásárolni, itt különféle szerencsejátékokat is űzhetünk. A legjobb: végre nem csak a missziókon belük tudunk bankot rabolni, hanem teljesen szabadon (egyes házakba is betörhetünk). Ezúttal fontos szerepet kap a kajálás is: ha keveset futunk / mozgunk, mindenhova kocsival megyünk, és állandóan a pizzásnál tömjük az arcunkat, elkezdünk szépen hízni – pocakot eresztünk, a társaink beszólnak nekünk, sőt lesznek olyan küldetések, amiket túlsúlyosan nem is lehet majd végrehajtani. Az egészséges életmód viszont annál kifizetődőbb lesz: szépen kideltásodunk, tovább bírjuk a futást, és a környezetünk is értékelni fogja az izmos külsőnket.

A városlakók / ellenfelek mesterséges intelligenciáját felpiszkálták, jóval realisztikusabban reagálnak majd az akcióinkra. Az autólopások látványosabbak lesznek: többféle „stílusban" tudunk autót lopni. A San Andreas kamerakezelésén sokat javítottak – célozni is könnyebb lesz, a harcokban pedig ezúttal akár két fegyvert is használhatunk. Hősünk mozgáskultúrája kibővült: ezúttal pl. úszni is tud majd. A lövöldözések változatosságát a komplexebb sérülésmodell (több találati zóna) és a rongybaba-fizika fogja garantálni.

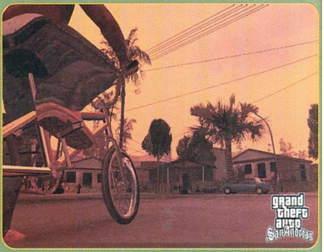
Összefoglalva: a San Andreas nem egyszerű folytatás, hanem bátor előrelépés egy új irányba – a GTA kezd igazi szimulációvá válni – Rockstarék ezúttal NAGYON odafigyelnek a legapróbb részletekre is. Az új GTA idén ősszel érkezik (egyelőre), kizárólag Playstation 2-re.

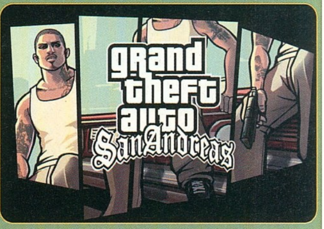


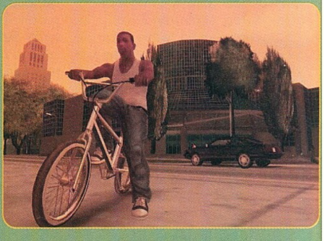












PHANTOM AZ E3-ON

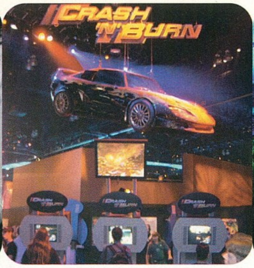
Az *Infinium Labs* (botrányoktól csipkézett előéletű) PC-konzol hibridjének, a **Phantom**nak az idei E3 volt az utolsó esélye: ha itt sem mutatják be a masinát a maga fizikai valójában, működés közben, végleg csalónak nézi / bélyegzi őket mindenki. Az urak életek az utolsó (utolsó utáni?) lehetőséggel: viszonylag kis területen ugyan, de kint voltak az Expón – és ami még fontosabb, néhány működő gépet is hoztak magukkal. **(Viszonylag kis területen? Nagyobb standjuk volt, mint sok ismert cégnek, ráadásul pazarul berendezve. 5-6 nagyméretű plazma képernyő, kényelmes ülőgarnitúrák minden gép előtt, vastag szőnyeg, 5.1-es hang, erősítő, póló osztogatás, miegymás... Martin)**

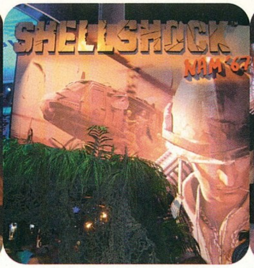
Első meglepetés: a Phantom TELJESEN (jobban) nézett ki, mint az eddig látott (szerintünk renderelt) fotókon – vagyis teljesen újradizájnolták a gépet. Az új dizájn egész pofás, nem olyan rémesen otromba, mint amilyen a korábbi modell volt. A végleges specifikációra is fényt derült: a Phantom egy AMD Athlon XP 2500+ procit társít egy nForce2 Ultra 400 alaplappal, a vizuális kakaót pedig egy GeForce FX 5700 Ultra préseli ki magából, a masina támogatja a Dolby Digital 5.1-es hangkeltést, és egy 40 GB-os merevlemezt is tartalmaz – mindez 199 dolcsis áron kerül majd forgalomba. Az Infinium egyébként a mobiltelcsiknél már bevált terjesztési módszerhez folyamodik: aki két évre előfizet a szolgáltatásukra (ez hálózati elérést és meghatározott mennyiségű játék ingyenes letöltését jelenti, havi 29.95 dolcsiért), ingyen hazaviheti a szerkentyűt. Tervezett amerikai megjelenés: 2004 november tizennyolcadikán.

És a játékok? Azokról továbbra sem tudni sokat. Az *Expón Unreal Tournament 2004*-et lehetett játszani a gépen, hálózatban – egyértelműen a pécés verzióról volt szó, a mindig gyanakvó Martin nem volt biztos benne, hogy nem néhány ravaszul, a paraván mögött eldugott PC dolgozik a háttérben. **(Érdekes volt a szitu. Az egyik gépen gyönyörűen futott, a másikon meg úgy szaggatott, hogy többen felröhögtek körülöttem. Akkor gyorsan újrabootoltak, vagy mi... Martin)**

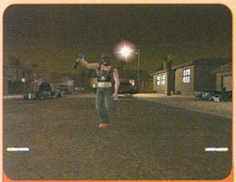
A játékok listáját idén augusztusban jelentik be (állítólag). Senki se számítson exkluzív címekre: a Phantom, még ha működik is, NEM konzol – ez egy ügyesen bedobozolt PC, DVD / CD meghajtó nélkül, áron alul kínálva – semmi több. Kíváncsian várjuk, hogy ki „támogatja" a Phantomot – lehet, hogy sokan, a kiadók számára bizonyára jó üzletnek bizonyulhat a régi (értsd: egy évesnél öregebb, boltban már csak erősen csökkentett áron értékesíthető) játékaik újrahasznosítása – feltéve, ha eleget fizet nekik értük az Infinium. A sajátos szoftverterjesztési módszer, és az amúgy is korlátozott forgalmazás (egyelőre csak az Államokban árulják) miatt kis hazánk játékos társadalmát nem fogja megbolygatni a szerkezet – az is kéréses még, hogy a szülőhazájában hogy fogadják.

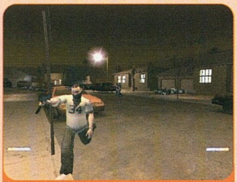


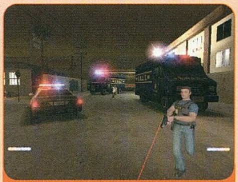







25 TO LIFE


25 TO LIFE


25 TO LIFE


25 TO LIFE

EIDOS

A hírek szerint komoly anyagi gondokkal küszködő *Eidos* (ismételten felröppentek a pletykák a cég közelgő felvásárlásáról) szolid játékkínálattal jelentkezett az idén – még akkor is, ha viszonylag kevés címet hoztak ki, és az új zsebkonzolokra (PSP / NDS) sem állították rá akkora erőforrásokat, mint a többi nagyobb kiadó (egyetlen PSP-s projektjük van). A standjukon ott díszelegett a *Hitman: Contracts* is, annak ellenére, hogy az Expo időpontjában már mindenhol (Európában is) kapható volt a játék.

Lássuk inkább az újdonságokat, azok közül is elsőként a frissen bejelentett **25 to Life**-ot. „Huszonöttől életfogytig" mondja a third-person akciójáték címe, és ebből már sejthető, hogy nem bentlakásos iskolákban nevelkedő szende szüzek mindennapi életéről fog szólni a 25 to Life. Az *Avalanche Software* által hegesztett produktum ügyesen házasítja a Grand Theft Autok urbánus-bűnözős környezetét a Counter-Strike és a SOCOM játékmenetével – két frakció (rendőrök és bűnözők) közül választva kell megmutatnunk, hogy mi vagyunk a nagyváros utcáinak igazi urai. A játék jellegéből fakadóan a single player módusz inkább csak gyakorlásnak tekinthető a vaskos multiplayer komponenshez képest, ahol egyszerre maximum tizenhatan eshetünk egymásnak (egyelőre két játékmód ismert: a CTF-re hajazó „capture the stash" és a csoportos deathmatch, de a fejlesztők további, az előbb felsoroltaknál eredetibb lehetőségeket is ígérnek).

A single / multi összecsapások során tapasztalati pontokat gyűjthetünk, ezeket pedig kivételesen nem tulajdonság-pontokra, hanem különféle díszítőelemekre (tetkó, menő cuccok) tudjuk majd elkölteni. Az autentikus gettohangulatot gondosan megválogatott hanghatások (ugató kutyák, autóriasztók) és földbe döngölő hip-hop soundtrack (közreműködők: DMX és a néhai Tupac) teszik majd teljessé. A látottak alapján nem tűnt rossznak a játék, de volt egy olyan érzésünk, hogy Eidos-ék a mostanság dúló „pakoljuk bűnözőket a játékba, és igyekezzünk valahogy lekoppintani az ultrasikeres GTA-t" divathullámot próbálják vele meglovagolni, hátha ez is olyan jól fogy majd, mint a mintájául szolgáló Rockstar játék (hiába, a pénz nagy úr, az angol kiadónak pedig mostanság NAGYON nagy szüksége lenne a vaskos dollárkötegekre). Tervezett megjelenés: valamikor 2005 első felében, Playstation 2-re és Xbox-ra.

Itt van aztán a **Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood**. Az első rész szégyenletesen gyenge volt – mind témájában, mind megvalósításában. A téma – pankráció az utcán / hátsó kertben parkolóban – természetesen maradt (naná, nem fogják kihajítani a licencért fizetett bankókat az ablakon), maga a megvalósítás viszont határozottan előnyére változott. A második részben lecserélték az első epizód sokat bírált kisfelbontású textúráit nagyobbakra, a karakterek egy fokkal részletgazdagabbak lettek, az ellenfél ütlegelésére felhasznált tárgyak már nem tűnnek el pár másodperc múlva, ha a földre hajítjuk őket, sokkal több a széttörhető / rombolható tárgy a pályákon, és az animáción is finomítottak (helyenként szerintünk még így is kritikán aluli, néhány karakter úgy mozog, mint ha valami komoly baj lenne az izületeikkel). Maguk a harcok nem sokat változtak, inkább csak mennyiségi, mint minőségi fejlődésről beszélhetünk: több támadó mozdulattal rendelkezünk, különféle fojtásokkal tudjuk sarokba szorítani az ellenfelet, és bevezették a lokáció-alapú sérülésmodellt (értsd: tanácsosabb lesz valakit alaposan fejbe rúgni, mint az oldalát püfölni). A karakterkínálat több új szereplővel bővült, nekünk ezekből – jellemző módon – kizárólag Tera Patrick a híres / hírhedt pornócsillag volt ismert (...a szexéhes hölgy szerepeltetése az egyetlen normális újítás a játékban :-). Szeptember közepén

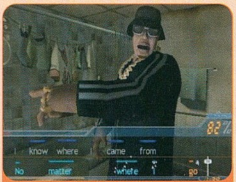

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD


BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

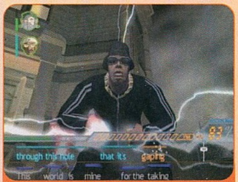

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD


BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

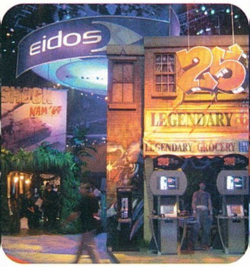

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD


GET ON DA MIC

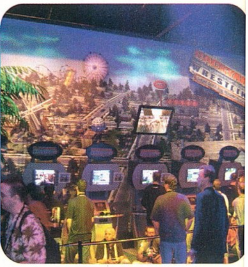

GET ON DA MIC


GET ON DA MIC










CRASH 'N' BURN


CRASH 'N' BURN


CRASH 'N' BURN


CRASH 'N' BURN

várható, továbbra is Xbox-ra és Playstation 2-re.

A **Crash 'N' Burn**nel az Eidos (és a játékot fejlesztő angol Climax) az árkád autóversenyek rajongóit próbálja a maga istállójába terelni. Elég volt öt percet eltölteni a játék előtt, és a tapasztalt szem máris felfedezte az elődöket: a CNB apukája a Burnout, anyukája pedig a Need for Speed Underground. De milyen a gyermek? A gyermek egész ígéretes tehetség: nagyvárosi környezetben játszódó autóverseny, ahol tizenöt ellenféllel a nyomunkban nyomhatjuk a gázpedált, A Burnout szériához hasonlóan a Crash 'N' Burn is nagy hangsúlyt fektet a látványos rombolásra: a játék külön pontheggyekkel jutalmazza az általunk okozott látványos karambolokat (pláne akkor, ha csak okozói, és nem részvevői vagyunk azoknak a karamboloknak). Az NFSU-ból a tuning-szekciót mentették át a fejlesztő urak: itt is festhetjük / cicomázhatjuk / matricázhatjuk a járgányt, és a teljesítménytuning is bejátszik, igaz, nem túl részletesen (turbófeltöltő, nitro-pakk beszerelése, a motort itt nem piszkálhatjuk, mint a tuning-mániás Forza Motorsportban). A látványvilág nagyjából a kettes (nem a hármas!) számú Burnout szintjén mozog – ami teljesen korrekt, a Burnout 2-nek még ma sem kell szégyenkeznie senkivel szemben ilyen téren. A manapság a műfajban kötelezőnek számító online-támogatást itt is megkapjuk – a neten keresztül egyszerre tizenhatan nyomulhatunk majd a játékkal. Climax-ék nem ma kezdték a biznisztt (a versenyzős műfajból is van már mögöttük néhány játék: pl. a MotoGP 2, vagy az ATV Quad Power Racing), remélhetőleg ezt a mostani próbálkozásukat sem szúrják el. Megjelenés október közepén, Xbox-ra és Playstation 2-re.

A **Get on da Mic** furcsa próbálkozás: a játékot fejlesztő *Artificial Mind* a karaoke-programokat próbálja benne házasítani a szerepjátékokkal és rapéletstílussal. Egy fiatal feltörekvő rapper szerepét kapjuk a játékban – a getto legmélyéről indulunk, aztán utcai zenélésen, az Eminem-féle *8 Mile*-ból ismert rapcsatákon, a nehezen megszerzett lemezszerződésen (vajon az öregedő, fiatal srácokra bukó producerrel is ágyba kell bújni érte? :-) **(Akkor ez a mi játékunk lesz, ugye, Liquid? Martin :)** keresztül vezet az utunk a szupersztár státuszig, és milliós költségvetésű éjjel-nappal játszott videókig. Mivel a játékot nem lehetett kipróbálni, fogalmink sincs, hogy mindezt hogy sikerült átültetni a gyakorlatba – az ötlet ellenben nem rossz, akár még sorozat is lehet belőle, pop / rock karrierrel. Eidos-ék annyit árultak még el, hogy negyven dal szerepel majd a játékban „neves előadóktól", utóbbiak kilétét azonban nem közölték (meg azt sem, hogy járe mikrofon a játékhoz). Xbox-ra és Playstation 2-re jön, elvileg év végén (szerintünk csúszni fog, mert még egy árva videót vagy képet sem tudtak mutatni belőle, csak a játék graffiti-stílusú logoját).

Az Eidos standon nagyon nyomták a **Thief: Deadly Shadows**-t, de mivel erről ebben a számunkban már bemutatót olvashattok, átugorjuk szépen – aki kíváncsi Garett legújabb kalandjára, lapozzon a cikkhez.

A cég PSP-s játékáról, a **Free Running**ról szintén nem tudunk sokat mondani: annyit tudni róla, hogy „szabadstílusú futós játék" lesz a kis aranyos – ennyi, még megjelenési időpontja sincsen.

A Killzone-t is jegyző *Guerilla* műhelyeiben készülő vietnámi third-person háborús akciójáték, a **Shellshock Nam'67** megjelenése viszont már itt van nyakunkon (június végén jön). Két hónapja írtunk a játékról, az akkor lekarcoltakat tudnánk ismételni, csak annyi új infó látott napvilágot, hogy a Guerilla a kor zenei anyagát pakolja a játék alá: Percy Sledge, Sonny and Cher, Roy Orbison, The Monkees, The Small Faces, John Lee Hooker és a The Troggs dalai lesznek hallhatók a háttérben. Martin jó sokat játszott a játékkal, élménybeszámolóját valahol itt olvashatjátok a környéken.


CRASH 'N' BURN

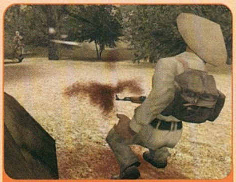

CRASH 'N' BURN

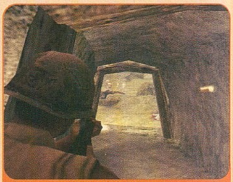

SHELLSHOCK NAM'67


SHELLSHOCK NAM'67


SHELLSHOCK NAM'67


SHELLSHOCK NAM'67


SHELLSHOCK NAM'67


SHELLSHOCK NAM'67

VOX mozimagazin®

előfizetői akció!

HA SZERENCSÉS VAGY 1 ÉVIG INGYEN MOZIZHATSZ!





Ha MOST előfizetsz egy évig a VOX mozimagazin®-ra, akkor megajándékozunk egy Avanglion napszemüveggel, sőt egy sorsoláson veszel részt, ahol a főnyeremény egy Hollywood Multicard, mellyel 1 évig ingyen mozizhatsz.

De akár megnyerheted még a

- 6 db mini fényképezőgép,
- 6 db fejhallgató,
- 6 db számológépes egérpad,
- 6 db zsebszámológép egyikét.

HMC HOLLYWOOD MULTI CARD EGYSZERŰEN MEGFIZETHETETLEN

Milyen színben akarod látni a világot? AVANGLION

Hollywood MULTIPLEX MINDEN, AMI MOZI

Az előfizetés megrendelhető

Telefonon a 06-1-436-7184-es számon, az elofizetes@vox.hu e-mail címen és postai úto a megrendelőlap visszaküldésével a VOX mozimagazin® 1037 Bp. Zúzmara u. 5. címr

Az akcióban és a sorsoláson /2004. június 30./ azon előfizetők vesznek részt akiknek a 6900 Ft-os előfizetői díja 2004. április 27. és 2004. június 25. között beérkezett a kiadóhoz. A 15.000 ponttal feltöltött Hollywood Multicardot az átvételtől számított egy évig az ország bármelyik Hollywood Multiplex mozijában használhatod a kártyára vonatkozó szabályzatnak megfelelően. A nyertesek vállalják, hogy a nyereményekkel kapcsolatos törvényi kötelezettségüknek eleget tesznek. Az előfizető a sorsolással kapcsolatban jogi úton igényt nem támaszthat. A nyeremény készpénzre nem váltható és át nem ruházható. Ha a nyertes a kiértesítéstől számított 30 napon belül a nyereményért nem jelentkezik, akkor a nyereményre vonatkozó jogosultsága megszűnik. Személyes adatai megadásával az előfizető hozzájárul, hogy adatait a kiadó a sorsolásban való részvétel érdekében regisztrálja és tárolja, valamint, nevét és fotóját a kiadó kiadványaiban megjelentesse.

MEGRENDELŐLAP

Név: ....

Irányítószám: ....

Város: ....

Utca: ....

Telefon: ....

E-mail cím: ....

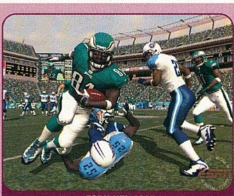




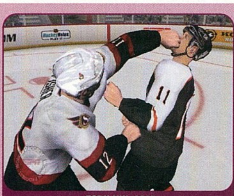




ESPN NBA 2005



ESPN NFL 2005



ESPN NHL 2005



ASTRO BOY

SEGA

A Visual Concepts amerikai sportokat felvonultató szériájának idei három darabja vegyes érzelmekkel hagyott bennünket magunkra. A leggyengébb láncszem kétségkívül az **ESPN NBA 2005**. A grafikát ugyan kellemesen felturbózták, és hasonló tuningot kapott minden animáció és rezzenés (beleértve az immáron 3D közönséget) – a félkész játék azonban jóindulattal is csak „esélyes" (rosszindulattal „tucat"). Javult a mesterséges intelligencia, remek az új, „pillanat-alapú" játékrendszer (más testalkatú játékost más irányítani – avagy a „textúra teszi az embert"), és csodás a taktikai rész.

Az egész játékból dől az ESPN-illat, Michelle Tafoya és Bill Walton (maga is Hall of Fame legenda) megállás nélkül duruzsol, és vagány a kamera is. A Live és System Link támogatás mellett marad a 24/7 névre keresztelt intenzív, félmilliárd (jó: *nagyon sok*) megnyitható csecsebecsével kényeztető karrier-játékmód, ami alkalomadtán szintén online zónába csavarható (itt magas megbecsülés-szint = kemény ellenfelek fogadják majd el a kihívásainkat). Egyben van és jól néz ki – meglátjuk, elég lesz-e.

A második darab az **ESPN NFL 2005**. Aki kedveli az amerikai focit, feltétlenül vessen rá néhány kacér pillantást, tekintve, hogy a sorozat az utóbbi években alaposan felgyúrta magát – megkockáztatom, jobb, mint az Electronic Arts unalmasra gyűrt Madden-szériája. A játékban mindent lehet majd, ami foci (és nem soccer :) – onnan kezdve, hogy a „Weekly Prep" elnevezésű opció segítségével edző, valamint manager lehetünk egy személyben (előkészíthetjük az edzésprogramokat, szimulált játékot játszathatunk a srácainkkal, ésatöbbi) egészen odáig, hogy a sorozatra jellemző, brutális grafikával felvértezett first-person módban mi magunk öklelјük fel a szomszédos város Bikáit (vagy az kosaras csapat lenne?! ;o) Az ESPN cédula a dobozon itt is teljes „ESPN prezentációt" eredményez: Chris Berman, Mel Kiper, Trey Wingo és Suzy Kolber, a csatorna sportriporterei megállás nélkül osztják majd az észt (híreznek, tudósítanak, elemeznek), a kamera-felhozatal pedig igazi „tévés" beállításokkal bővül. Elképesztő az online lehetőségek tárháza – egyetlen dolgot emelnénk ki, ez pedig a zseniális profilkártya (ami minden adatot tárol rólunk, mint NFL játékosról), ami akkor is hozzáférhető, ha éppen nem vagyunk hálón: igen, ez pontosan olyan és úgy működő dolog, mint a Virtua Fighter 4 játéktermi kártyái. Az NFL 2005 már nem sportjáték – maga a sport.

Jön felfelé az **ESPN NHL 2005** hoki is – szebb grafika, jobb kezelés, finomhangolt közelharcok, teljes körű menedzsment az irgalmatlanul látványos játék mellé, meg tovább duzzasztott Skybox (csemegetartalom-megnyitás és gyűjtögetés).

Mindhárom sport ősz végén, a tél elején érkezik, PlayStation 2 és Xbox változatban. Sikerre elsősorban a Microsoft gépen számíthatnak – a Dobozon ugyanis látszólag jobb, szebb, és nem utolsósorban jobban kiszerelt mindhárom darab (online tartalomra, valamint az olyan extrákra célzunk, mint pl. a saját zenék beillesztése a merevlemezről).

Az O.To.Gi minden idők egyik legszebb, leghangulatosabb Xbox játéka – a rendszer egyik igazi gyöngyszeme. A From Software a kedvező és lelkes fogadtatásra való tekintettel neki is ült szépen a folytatásnak – ez az **Otogi 2**. Akárcsak a Myth of Demons, a folytatás is a japán folklórban és mítoszokban vesz majd alapos fürdőt – időrendben közvetlenül az első rész történései után játszódik. Raikoh, az élőhalott harcos csupán időt nyert Japán népei számára, mikor széjjelmészárolta a csúnya démonokat – végleg kiirtani sajnos nem tudta őket. A Gonosz ismét szervezkedni kezdett, ráadásul a szigetország szent fővárosában. Célja is a régi: megsemmisíteni az emberek szánalmas világát. Az emberek sem henyélnek: öt harcos dobja el önkezével életét, hogy megidézzék Raikoh lényét. A rituálé sikerrel jár – hősünk visszatér a sírból, s vele együtt az öt harcos is, hogy immáron együttes erővel vessenek gátat a démonok új inváziójának.

A teljesen új, átdolgozott grafikai motor (ami még magasabbra helyezi az egyébként is mennyei magasságokban tanyázó mércét) és a valóságot (?) jobban imitáló fizika mellett ez az új epizód legnagyobb újítása. Hat, fejleszthető képességekkel rendelkező harcos, mindegyik másban erős és másban gyenge, s mindegyikükkel mindegyik pályának nekiláthatunk. A többféle, teljesítményünktől függő befejezés mellett a játék a hagyományos sztori-mód mellett immáron a nyers pusztításra fókuszáló „havoc" játékmódot is felkínálja. Mindez mély gyökerekkel a keleti filozófiákban és népmesékben – egy kihagyhatatlan kaland kihagyhatatlan folytatása. Kizárólag Xbox-on, a jövő év elején.

Fogalmam sincs, melyik Joystick Junkies rendezte ivászat után történhetett, de megtörtént: a SEGA Europe és a brit Sumo Digital (valaha Gremlin Interactive) vezérei egymásra találtak – a közös dáridózás eredményeképpen pedig itt érkezik a játéktermi **Out Run 2** „tökéletes" átirata (ha nem is az, nagyon közel van, annyi szent!). Tizennyolc évvel az eredeti Out Run után a Magical Sound Shower felejthetetlen dallamai ismét felcsendülnek tehát – esetünkben kizárólag Xbox platformon. Az átiratból látott korai képek ugyan nem győztek meg arról, hogy a Fatal Racing c., sokat és jogosan kritizált PC-s autóverseny szerzői a kellő körültekintéssel és szakértelemmel pakolják majd át otthonainkba ezt a csodát: az E3 vásáron bemutatott mozgóképes prezentáció azonban már engem, a Feleslegesen Kétkedőt is meggyőzött. A grafika szélsebes és gyönyörű, az újrakevert soundtrack fantasztikusan festi alá a parádés tájakon át való féktelen száguldozást – akarhat ember ennél többet?

Akár akar, akár nem: kap. A játéktermi eredeti nyolc különféle Ferrarija továbbra is adott (név szerint Enzo Ferrari, Dino 246 GTS, 365 GTS/4 Daytona, Testarossa, 360 Spider, 288 GTO, F40 és F50), ehhez érkezik az érdekes Out Run Mission Mode, több, mint 100 sajátos küldetéssel. Az alapverseny egy 15 pályaszakaszból álló, összekötött „hálón" zajlik: az útvonalat mi választjuk, akárcsak a célt (5 különböző pályára futhatunk be, úgy mint Tulip Garden, Metropolis, Ancient Ruins, Imperial



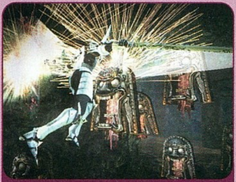
SPIKEOUT BATTLE STREET



SPIKEOUT BATTLE STREET



SPIKEOUT BATTLE STREET



OTOGI 2



OTOGI 2



OTOGI 2



OUT RUN 2



OUT RUN 2











OUT RUN 2



SEGA SUPERSTARS FOR EYETOY



SEGA SUPERSTARS FOR EYETOY



ASTRO BOY GBA

Avenue, avagy Cape Way). Az AM2 készítette eredeti Time Attack és Heart Attack játékmódjai itt lesznek, a Mission mód pedig számtalan további extrát nyit meg. Xbox Live hálózaton alapból 4 játékos csavarhatja fel az aszfaltot – már az idei télen. Kalap le.

Mikor először meglátttuk, azt hittük, valaki hülyéskedik – amikor másodszor is meglátttuk, elkezdtük magunkat szégyellni a SEGA helyett. A **SEGA SuperStars for EyeToy** (PS2) fikarcnyival sem több, mint az EyeToy Play játékainak arcátlan lekoppintása. 12-15 mini-játék (pontosan még maga a fejlesztő Sonic Team se tudja), köztük hódeszkázás Sonic-kal, verekedés Rau vagy Akira ellen (lásd Boxing Chump az EyeToy Play lemezen), Samba de Amigo ritmusdáridó (lásd Beat Freak az EyeToy esetében), banángyűjtés a Super Monkey Ball majmocskájával, a House of the Dead élőhalottainak elverése (lásd Kung Foo a Play korongon)... effélék. A családi játéknak hirdetett olcsó plágium télen támad.

A kiállításon kevés játék dobogtatta meg olyan szinten gyenge szívünk, mint az Amusement Vision **SpikeOut Battle Street** c. szórakozása. Az 1998-ban, még Model 3 (Step 2.1, hogy pontosak legyünk) játéktermi hardveren bemutatkozott SpikeOut nem más, mint a Streets of Rage szellemi örökségének méltó stafétafutója – egy hihetetlen, 3D térben is remekül működő utcai beat'em up. A Battle Street átirat is, feldolgozás is, egy igazi SEGA játék: tíz évvel járunk a SpikeOut történései után, a macskaköveket pedig még mindig bőségesen áztatja az ártatlan (és bűnös, ha rajtunk múlik) vér. A 16 játszható karaktert felvonultató bunyó két legendás bandát enged egymás nyakába: a Spike Team vezére immáron Spike fia, Spike Jr. (hohó!), az Inferno Team feje még mindig Michael. Az összecsapás már a küszöbön, tessék szépen rántani egyet a gatyamadzagon. Az interaktív 3D világban szabadon rohangálhatunk, és 360 fokban kalapálhatjuk az ellenfelet. Az Xbox kizárólagos játék maximálisan igyekszik kisajtolni a célplatformból kisajtolhatót: System Link és Xbox Live támogatással érkezik, kooperatív és kompetitív játékmódokat, valamint gazdag merevlemezre letölthető tartalmat kínálva. Minden karakter szabadon kedvünkre formálható: frizurát válthatunk, vad tetkót vésethetünk magunkra, sőt, babázhatunk is velük (öltöztethetőek lesznek, rengeteg kosztümbe). A verekedős játék használja majd az Xbox Communicatort is – magyar boltokban a jövő év elejétől érdemes érdeklődnünk utána.

Harmadik negyedévről egészen az év végére csúszott át a Team 17 új kukacos játéka, a **Worms Forts: Under Siege**. A csapat megerőltette magát, és végre egy új összetevőt hajított kondérba – a címnek megfelelően a hangsúly az erődökön lesz. Négy kukackatona parancsnokaként feladatunk a lehető leggyorsabban felhúzni egy helyőrséget, megerősíteni azt, majd nekilátni az ostromgépek és tömegpusztító szuperfegyverek gyártásának. A hepaj és az ádáz ellenfélre kilőtt projektilek pályái korokon és mitológiákon át ívelnek, magyarán lesz egyiptomi, görög-római, „keleti szamurájos" és az Artúr-mondakört körültáncoló díszlet. Ehhez jön 30 változatos fegyver, na meg a remény, hogy valaki megveszi az újabb rókabőrt. Az erődök mögül lövöldöző kukacok PlayStation 2, Xbox és PC masinákon masíroznak felénk. Mi adunk egy ingyenes tippet: a következő Team 17 játék címében lehetőleg már ne szerepeljen a Worms szó – akkor talán be is rakjuk majd a gépbe.

Kint voltak a SEGA tavaly már bemutatott játékai is – ezeket most kizárólag azért nem tárgyaljuk részletesen, mert az elmúlt év során ezt már megtettük. Ilyen a Wow Entertainment divízió **Altered Beast** (PS2) című 3D akciójátéka, ami határozottan ígéretesen alakulgat és szépülget, jelenleg a jövő év elejére ígérik. Középpontban még mindig az átalakulás: több, mint 8 vérszomjas fenevad alakját ölthetjük majd fel benne (többek között lehetünk vérfarkas, sárkány, vagy minotaurusz).

A Sonic csapat már befejezte az **Astro Boy** (PS2) műhelymunkáit, a játék Japánban rendben meg is jelent, és rendben meg is bukott. Osamu Tezuka hagyatéka nem kapta meg a kellő tiszteletet – volt alkalmunk alaposabban elsüllyedni a japán változatban, és sajnos csak annyit tudunk mondani: ennek kétszer kéne születnie ahhoz, hogy alulról megközelítse a „közepes" kategóriát (igen, finoman fogalmaztunk). Nálunk a kiadás a jövő év elejére csúszott – nem is nagyon bánjuk.

El lehetett játszogatni a Wow másik játékával, a **Blood Will Tell** (PS2) c. szamurájos akció-kalandjátékkal is. Pillanatnyilag nem szárnyalja túl a Seven Samurai 20XX nyújtotta „élményt", de a megjelenés még messze (télen veri le a hócipőjét), csodákra pedig a SEGA mindig is képes volt. Takaros kis kaszabolást ígér, a sztori pedig minden kétséget kizáróan páratlan lesz (a játék ugyanis a Dororo c. Tezuka mangából táplálkozik).

Végül itt a svéd Aruze fantasztikus **Headhunter: Redemption** (PS2, Xbox) c. folytatása, ami fantasztikus fejlődésen ment át az elmúlt egy év során – ám félő, hogy a név nem mond majd túl sokat az átlagos játékosnak, így ez is elődje sorsára jut (ami egy *nagyon* jó játék volt, csak éppen rosszkor és rossz platformon jelentkezett – amit mi, Dreamcast tulajdonosok természetesen nem bántunk különösebben). Érdekes történet, egy új karakter Jack Wade mellé (Leeza X), elképesztően szép grafika és kiforrott játékmenet: mi nagy várakozásokkal nézünk elébe. Augusztus 24.-én száll le.

Jelen volt még a korábban GameCube-exkluzív Sonic Mega Collection PS2 átirata **Sonic Mega Collection Plus** címmel (tekintve, hogy kap némi extrát – a GC változatot már teszteltük, ez legfeljebb leltár-anyag), valamint szépszavú ígéretek a két új zsebgép felé.

Nintendo DS ügyben a SEGA a **Sonic DS** (munkacím) bemutatásával próbálkozott, valamint bejelentették a rejtélyes, **Project Rub** munkacímre hallgató alkotást (mindkét játék az alsó érintőképernyő vad dörzsölgetésében látja a jövőt, és a két játék bizony nem egyazon játék, ahogy azt sokan hitték). PSP-re pedig már készül a szintén nem részletezett **Project S** (kitaláltátok: ez is munkacím), ami állítólag maximálisan kihasználja a kéziketyere nyújtotta speciális lehetőségeket (melyek is azok?), valamint a **Puyo Pop Fever** „definitív" átirata (véleményünk: lusta disznó Sonic Team!).



WORMS FORTS: UNDER SIEGE



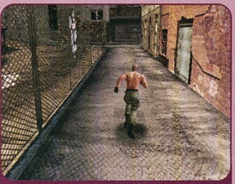
WORMS FORTS: UNDER SIEGE



BLOOD WILL TELL



BLOOD WILL TELL



ALTERED BEAST



ALTERED BEAST



HEADHUNTER: REDEMPTION

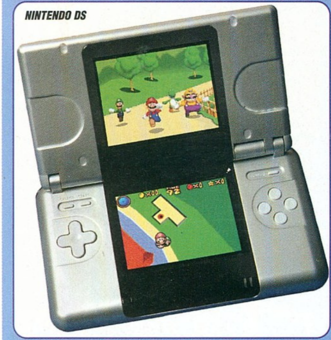


HEADHUNTER: REDEMPTION

E3 2004 – LIQUID SZEMÉVEL

Vihar előtti csend. Ezt kellett volna idén kiírni a Convention Center dizájnos homlokzatára, a 2004-es Electronic Entertainment Expo szlogenjeként. A jelenlegi konzolgeneráció élettartamának utolsó harmadába lépett – ez még akkor is igaz, ha a Sony 2010-ig kívánja támogatni a Playstation 2-t. Az új nemzedék már ott ácsorog az ajtó előtt; egyelőre még nagyon homályosan látjuk őket, de előbb-utóbb biztosan be fognak kéredzkedni a meleg előszobába. Nem az idei E3 tárta szélesre nekik a kaput: mindhárom nagy konzolgyártó úgy kerülte a témát, mint ördög a szenteltvizet. Utalások persze voltak, a Microsoft az XNA kapcsán célzott arra, hogy komoly terveik vannak az Xbox 2-vel, a Sony ismét elővette a Cellt, a Nintendo pedig (újabb) revolúciót ígért. Az Expo előtt terjedt a pletyka, miszerint a Sony és a Microsoft egymásra várnak – ha hétfőn este a redmondi fiúk Xbox 2 prototípust cipelnek ki a színpadra, másnap a Sony is meglépi ugyanezt a Playstation 3-al. A pletyónak kivételesen lehetet valami igazságtartalma, nagyon gyanús volt a Sony konferencia végén előadott tízperces „hogyan beszéljünk a Cellről és mindenféle workstationökről úgy, hogy lehetőleg senkit se érdekeljen" mutatvány szerintem csak helykitöltő volt – ott robbant volna a PS3 bomba szükség esetén. **(Ez tök izgi! :) Martin)**


PSP


NINTENDO DS

Hardveres újdonságnak ott volt a **PSP** és a Nintendo DS. A Sony hordozható konzolja azt hozta, amit (el)vártunk tőle: szép volt, jó volt, dögös volt, és valószínűleg jó drága lesz (szerintem az itthoni ára gond nélkül átlépi a 100 lepedőt). A PSP-t technológiai szempontból nem nagyon lehet kritizálni (a látottak alapján messze a legjobb grafikai teljesítményt pumpálja ki magából a konkurens gépekhez viszonyítva), a masina neuralgikus pontja az üzemidő lehet. A Sony tíz óráról beszélt, de a későbbi nyilatkozatokból kiderült, hogy ez az abszolút maximum – akkor bírja ennyi ideig, ha kikapcsolt képernyővel zenét hallgatunk. Ha játszol (és minket ugyebár az érdekel, nem a zenelejátszás) akkor SOKKAL rosszabb a helyzet, az ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögése előtt egy órával megjelent interjúban Hirai-san, a SCEA elnöke már csak három óráról beszél – ami elég soványka. **(Majd nyomjuk hálózatról! :) Martin)**

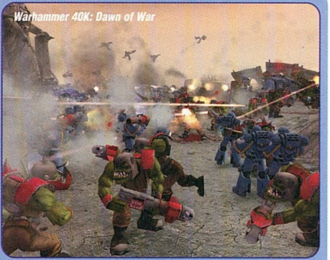
A **Nintendo DS** már nehezebb ügy, őszintén szólva a mai napig nem tudom, hogy mit tartsak a gépről. Keményvonalas játékosként *elvileg* örülnöm kéne neki: a Nintendo nem a jól kitaposott „tízszerezzük meg a gép teljesítményét, aztán hajrá" ösvényt követi az NDS-sel, hanem az innováció akadályokkal sűrűn tűzdelt útjára lépett. Papíron valóban innovatív a DS, de a most bemutatott játékokban még nem nagyon látni azt a fene nagy eredetiséget. A játékok többsége térképként használja a második képernyőt. Ez lenne a forradalom? Egy nyomorult térkép? Mi jó nekem ebben? Az érintőképernyő alkalmazása szintén nem győzött meg. Attól, hogy nem a piros gombot nyomom meg kameraváltáshoz, hanem az érintőképernyőt simogatom, nem változik semmi. Oké, lesz pár olyan anyag (pl. a Pac Pix) ami továbblép ezen, de ezekben sem látom a széles tömeget a gép vásárlására ösztönző erőt. Az emberek annak idején megvették a GBA-t, mert klassz SNES-es retro cuccokat lehetett rajta játszani színesben – és mert nem volt más; handheld = Nintendo, a többi próbálkozás mögött nem volt piaci erő, „eszed, nem eszed, nem kapsz mást" elven működött a zsebkonzol-biznisz. Most viszont ott a Sony, akik nyilvánvalóan nem kispályáznak, ha egy új játékgép piaci bevezetéséről van szó. GT4 Mobile-t állítanak szembe az N64-ről áthozott Mario Kartal, Tony Hawkot küldik a ringbe a Pac-Man ellen – az utóbbi évek tapasztalatai megmutatták, hogy jelenleg mi adható el jobban a fentebb felsorolt szériák közül. Az NDS eredeti ötlet, de kéne rá legalább kettő olyan *gyilkos applikáció* nyitócímnek, ami meggyőzi a jó népet arról, hogy NEKI kell ez a gép, akár a PSP helyett, vagy a mellett. Az E3-on nem volt ilyen NDS játék kiállítva. A GBA kompatibilitásból egyébként is azt szűrtem le, hogy a Nintendo sem olyan biztos a gépben, mint ahogy azt minden fórumon hangoztatják – akkor nem pakolták volna bele. Ez a fejlődés szempontjából mellékvágány, sovány biztosíték arra az esetre, ha a gép új funkcióit hidegen hagynák a vásárlókat – akkor majd eladják GBA 1.5-nek, ami lejátssza azokat a furcsa, két képernyőt használó játékokat is.

(*Note to Nintendo:* a forradalmárok nem viselnek golyóálló mellényt. Várom a Tokyo Game Show-t, várom az igazi NDS játékokat...)

Miután bezárt az E3, elmentünk egyet sörözni, és megállapítottuk, hogy az Expo 2004-ben sokkal inkább szólt a konzolokról, mint bármi másról. Rengeteg játék volt kint, és az átlagos színvonal is egész jónak volt mondható. Mondjuk dúlt a folytatás-mánia, de ez most kivételesen nem zavart annyira: a **Metal Gear Solid 3**-ban lesz annyi újdonság, hogy ismét jót játsszak vele (Kojimában szerintem amúgy sem lehet csalódni), a **Burnout 3** rettenetesen keményen büntet (a konkurencia mehet kocsikázni a műanyagdömperrel), a **Devil May Cry 3** végre ugyanazokat az erényeket csillogtatja, amiért az első részt szerettük (az MGS3 mellett szerintem a DMC3 trailere volt a legütősebb, szorosan mögötte lohol az **Ace Combat 5** hangulatos bemutatója), a **Halo 2** és a **Killzone** pedig párhuzamosan fogják odaszegezni hónapokra az FPS-fanatikusokat a két konkurens platform elé.


Half-Life 2


Half-Life 2


Warhammer 40K: Dawn of War


Warhammer 40K: Dawn of War

Most jön a szentségtörés: a „Best of E3" listám több tétele nem konzolos cím. A **Half-Life 2**-vel valószínűleg nem Xbox-on fogok játszani (utólagos update a játékról a Vivendi-szekcióban leírtakhoz: a Valve ma megerősítette, hogy biztosan lesz Xbox változat, mi több, már működő / játszható verziót is tudnának mutatni belőle – de nem mutatnak :-), a **Warhammer 40K: Dawn of War**ral (iszonyatosan über valós idejű stratégia a Relictől a WH40K univerzumban) pedig nem is tudnék, mivel nem terveznek belőle konzolos portot.

Ott van aztán a **Black**, a Criterion (Burnout-fejlesztők) be nem jelentett, 2005 végén várható PS2 / Xbox FPS-e. Még screenshot sincs belőle, de amit a fejlesztők elmondtak róla, az NAGYON vadállat játékot sejtet. A Burnout crash & burn hangulata és játékmenete sajátszemszögű lövöldébe oltva: minden pusztítható, a fegyverek keltette hangorkántól megsüketülsz (a srácok állítólag éppen zárt körben mutogatták a játékot, amikor a szomszéd szobából átjött az egyik PR-os munkatársuk, hogy halkítsák már le a cuccot valahogy, mert nem hallja a saját gondolatait... :-), a Burnout 3 fizikája felpörgetve (a shotgunnal meglövöd az ajtót, az beszakad, és mögötte lapuló ellenfelet is magával viszi), a legkeményebb akciófilmeket idéző látványvilág (üres töltényhüvelyek és szétroncsolt tereptárgyak röpködnek a levegőben) – alig várom, hogy végre valami kézzel foghatót (képek / trailer) kapjunk belőle.

Az E3 legnagyobb csalódása? A válasz sajnos elég egyértelmű: SEGA. Nem elég, hogy az egész világ előtt hülyét csináltak magukból a brutálisan beharangozott „nagy bejelentésükkel" (bővebben a Sega-szekcióban olvashattok az Expo – vagy inkább az év? – legnagyobb cikijéről), még a játékkínálatuk is nagyon lapos volt. Tele voltak a korábbi nagy sikereik remake-jeivel, lassan mikrohullámú sütőkre is átírják szegény Sonic-ot, sehol egy eredeti ötlet – hová lett a mindig újító, izgalmas Sega? Az E3 után érkezett a hír, hogy egy éves vajúdás után mégis fuzionálnak a Sammy-vel, az új cég (Sega Sammy Holding) részvény-arányai alapján nem is egyesülésről, inkább a Sammy által véghezvitt *felvásárlásról* van szó. Ez van, lehet, hogy hamarosan ismét szegényebbek leszünk egy legendával...

Végezetül üstökön ragadom az alkalmat, és gyorsan megköszönöm mindenkinek, hogy az idei E3 időtartalma alatt annyira lelkesen látogattátok az 576 Online-t – jól esett látni, hogy ennyi embert érdekel a munkánk, fárasztó, de izgalmas öt napot töltöttünk el együtt. Most igazán pörgős idők jönnek: a közeljövőben (ECTS / TGS) valószínűleg rengeteg finom újdonság érkezik a PSP / NDS (játék)hírek frontján, a 2005-ös E3-on pedig egy teljesen új konzolgenerációt üdvözölhetünk. A következő egy évben is nagyon jó lesz videójáték-rajongónak lenni.

E3 2004 – MARTIN SZEMÉVEL

Gyenge volt az idei E3...

Nem volt kint semmi érdekes...

*Sz*rok voltak a játékok...*

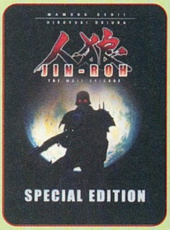
Egyre kevesebb a látogató...

Minden évben kárognak az okosok. (Leghangosabban azok, akik *ott sem voltak.*) De ez így van jól. Azért ők az *okosok*, hogy károgjanak. Az ecceri' 576 Konzol főszerkesztő meg csak jár-kel a pompás (és néhol szakadék) standok között, tülekszik a tömegben, és káromkodik, amikor a sok bárgyú idióta a lábára lép, vagy gyomron veri a hátára akasztott, szemét szórólapokkal csordultig pakolt reklámszatyorral. Vadul nyomkodja a digitális fényképezőgép elsütő gombját, szorgalmasan igazgatja a videokamerát, és igyekszik egyszerre minden helyszínen, minden hepeningnél ott lenni, hogy a lehető legjobban tájékoztathassa majd a show után szeretett olvasóit.

Persze, bakik mindig becsúsznak. Előfordul például, hogy az első napra tervezett fotózás elmarad, mert kiderül, hogy a gépet elfelejtettem feltölteni. Ezáltal a 3 napra tervezett, igencsak szoros program alapjaiban borul fel. Mit lehet ilyenkor tenni, hogy mégis hasznossá tegyem magam? Játszani!

Már a repülőn ülve tudtam, hogy melyik game lesz az, amit először kipróbálok. A *Guerrilla* által fejlesztett, Sony kiadású FPS, a **KILLZONE**.

A Killzone-t eddig fokozott titoktartás, és (az ebből fakadó) egyre inkább dagadó hype (gyk. erőszakos sztároló hisztéria) övezte. Pár rövid videó, néhány screenshot, és gyönyörű atrworkök láttak belőle napvilágot. Illusztrációk. Rajzok és festmények, melyek megpillantása után azonnal beleszerettem ebbe a játékba. Anélkül, hogy egyáltalán láttam volna mozgás közben. Volt egy poszter, amin rohadt sok Jin-Roh stílusban megrajzolt (Jin-Roh: The Wolf Brigade. Japán animációs sci-fi film, melyben Japán az elvesztett Második Világháború után nem Amerikának, hanem a náci Németországnak kapitulál. Hozzáférhető DVD-n.) katona áll





egy katonai díszszemlén. Az egyik hátranéz. Egy, a sok ezerből. Pirosan világít a szeme... Nagyon odavoltam ezért a képért!

A mai napig azt mondom, hogy nem a grafika a mérvadó. A stílus a *lényeg*! Az, hogy a játéknak egyénisége legyen. Az, hogy elvarázsoljon. Az, hogy lekössön. Hogy minden esetleges hibája ellenére se tudjak felállni mellőle. Nem akarok én egy kollégát sem bántani, de a víz lever attól, amikor ezt olvasom egy tesztben: *„XY játékban nincs semmi újdonság..."*. Milyen istenverte újdonságot lehet manapság, 2004 beletenni egy programba? 1979-óta mondhatni folyamatosan ontják a játékokat a cégek. Minden új ötletet ellőttek már. (Ha véletlenül mégis kiokoskodik valaki valamit, abból meg úgyis pestisesként kezelt totális *rétegjáték* lesz. Egy REZ, egy Fantavision, egy Vib Ribbon, vagy egy Parappa...) Nem új ötletek kellenek ide. Gondosan megtervezett, profin elkészített, gondos, szerető programozói és designeri kezek által formába öntött játékok kellenek, nem pedig profitorientált, futószalagon gyártott projektek.

Visszatérve a Killzone hype-ra. Azt mondják az *okosok*, ez egy „Halo gyilkos" FPS game lesz. Mennyire ostobák vagytok, ti *okosok*. A dolgok jelenlegi állása szerint a Halo marad Xbox exkluzív, a Killzone pedig kizárólag PS2-re jön majd ki. Hogyan gyilkolhat meg egy PS2 stuff egy X-est? Más platform, más vásárlóréteg. (A Halo sikerét majd esetleg a Halo 2 fejelheti meg. De meggyilkolni az sem fogja biztosan. Mert az igazi gamerek, a hardcore játékosok nem *hősi halottakat* akarnak gyártani. Ők szórakozni akarnak. A halottakat a lúzerek gyártják. A konzolháború gerjesztői. Az örök elégedetlenkedők. Az örök kötekedők...)

De a Killzone hype tovább dagad. Azt mondják az *okosok* – most, így az E3 végeztével, miután a Killzone végre játszható formában is kipróbálható volt –, hogy ez mégsem Halo killer. Azt mondják, hogy *nevetséges*. (Ez nevetséges? Akkor én életem végéig nevetni akarok!)

Én azt mondom, hogy ez az egyik *leghangulatosabb* konzolos single player FPS, amivel valaha játszottam (géptől függetlenül) – és nyomtam már egy párat, azt elhihetitek. Nem mondom, hogy a legjobb, mert még nincs a kezemben a végleges verzió. De már most dobogós nálam, az tuti. (És a dobogón csak 3 hely van...)

Másik idő, másik bolygó. Háború van. Globális háború. Az egyik oldalon a birodalom, a Helghast, világító szemű rohamosztagosaival. A másik oldalon egy maroknyi ellenálló csoport, az ISA, akik a dolgok jelenlegi állása szerint vesztésre állnak. Négy játékos közül választhatsz a játékban, akik nagyban különböznek egymástól. Ők négyen alkotnak egy ütőképes csoportot. Az egyikük a tipikus „kommandós figura", a másik egy „lopakodó csaj", a harmadik a nagydarab „nehézfegyveres böszme", a negyedik pedig nem tudom ki, mert őt az E3-as demoban nem tudtam kipróbálni.

1 – **Játékmenet**. FPS-ről van szó, de arról a tipikus agyatlan kategóriáról. Egy nagyon komolyan kitalált, filmszerű köntösbe bújtatott játékról. A különböző karakterek különböző játékstílust igényelnek, és valóban befolyásolják a játékmenetet. Alap, hogy teljesen más fegyverekkel rendelkeznek, de más útvonalakat is bejárhatnak a pályákon, így az eseményeket teljesen más szemszögből követhetjük majd végig. A kommandóssal taktikusan küzdve haladhatunk, a nehéztüzérrel bele a harc sűrűjébe, a lopakodóval pedig szellőzőkben, háztetőkön mászva, óvatlan katonák gigáját hang nélkül elmetszve (nagyon komoly – fröcsköl a vér, szakad a bőr)! Láthatjuk előrenyomuló, vagy éppen beszorított társainkat, segíthetjük őket, vagy épp ők húznak majd ki minket a csávából. Egyazon feladatot is különböző szerepekben oldhatunk majd meg. A kommandóssal orvlövészt alakítva fedezhetjük besurranó társunkat, aki egy aknával nyit utat a továbbjutáshoz. A következő újrajátszáskor mi lehetünk a lopakodó, akinek fedezékről-fedezékre előrejutva kell felrobbantani ugyanazt az ajtót, miközben társaink fedeznek minket! Nagyon komoly!

2 – **Látvány**. *Semmihez sem hasonlítható*. Halál! EZ A STILUS! Itt van a hangulat elásva! Három pályát láttam: egy állandó robbanások, lövészárkok, tankroncsok, fák, bokrok, füstgránátok, bunkerek, szögesdrót akadályok és homokzsákok tarkította harcmezőt. Aztán egy háború szaggatta hi-tech megalopoliszt felhőkarcolókkal, sugárutakkal, terekkel, levegőben lebegő járművekkel, melyekből köteleken ereszkednek le az erősítésként érkező Helghast katonák! Végül egy sötét, zegzugos metróalagutat. Mindhárom lenyűgöző! Nyoma sincs az illúzióromboló, síkegyszerű, elmosottan textúrázott, igénytelen környezetnek. De erről a képek talán többet mondanak... (Ez in-game PS2, nem render!)


Killzone


Killzone

3 – **Fegyverek**. Halál gizdák! Őrülten rángató nehézgéppuska, csattogó hangú gépfegyver (a'la Aliens), hússzaggató gránátok, halálpontos ultramodern távcsöves flóta. Szinte a kezedben érzed a szerszámot! ;) Azt hiszem, egy FPS-nél az egyik legfontosabb kritérium, hogy már a fegyverek megteremtsék az alaphangulatot. Hát, itt ez maradéktalanul teljesül! Minden cucc a legapróbb részletekig meg van tervezve, és le van modellezve.

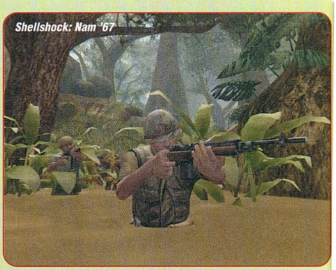
Ne ragozzuk tovább, korai még. A Killzone egy olyan játék lesz, amire méltán lehetnek majd büszkék a PS2 tulajdonosok! Úgy, mint az X-esek a Halo-ra...

De nem csak ez a játék keltette fel az érdeklődésemet. Hosszú volt az az egy nap fotózás híján. Volt időm tesztelni. Bizonyosan bele fogok temetkezni (és szeretni!) a szintén *Guerrlilla* grafikus motort használó, a vietnámi háború poklát feldolgozó **Shellshock: Nam '67**-be is, melyet az *Eidos* ad ki PS2-re és Xbox-ra (én a PS2 verziót próbáltam).

Ez nem FPS, ez külső nézetes. (Mondjuk, amikor ránagyítasz a célpontra, és a célkeresztben látod a fatörzs mögött lapuló ellenfeled húzott szemét, már *majdnem* az...) Derékig érő fű. Pálmafák. Dzsungel. Nyakig gázolsz a mocsárban. *Beleborzongok, ha rágondolok*. Minden szikla mögött lapulhat egy Vietkong. Minden fűcsomó takarhat egy taposóaknát. A Shellshock technikailag elmarad ugyan valamelyest a Killzone kiemelkedő megvalósításától, de szerintem a hangulata így is nagyon ott van a szeren, és az őserdő, meg úgy egészében a teljes környezet látványos ábrázolásából kifolyólag, és a témaválasztásból adódóan szerintem ez a játék is megéri a várakozást. Mert ez is felettébb *stílusos*...

Volt még egy game, amire igencsak rákattantam. A harmadik stuff, ami nagyon bejött nekem, ami nem csak egyszerűen tetszett – mert olyanból sok volt; de ez az a három, amiket biztosan végig fogok játszani, és meg fogok vásárolni a gyűjteményembe. Ez a Gamecube-os **Resident Evil 4** a *Capcom*tól.

A második epizód után elvesztettem a hitemet a Resident sorozatban. Az addig számomra játéktörténeti mérföldkőként számon tartott játékduó a harmadik résztől kezdve szerintem el*urvult. Ökörséget csináltak belőlo. (Nem, kedves elvakult, szemellenzős Resident rajongók, ne is fá-

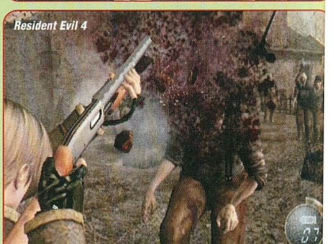

Shellshock: Nam '67


Shellshock: Nam '67

rasszátok magatokat anyázó levelekkel vagy emailekkel. Ugyanolyan hi teltelenek vagytok, mint azok, akik mindent Szent Kehelyként kezelnek amire Final Fantasy van írva...) Ez, az alapjaiban megreformált negye dik rész viszont *tűzforró*! Nem is biztos, hogy *ez* még *az* a Resident Evi De nem baj. Ez *így* nagyon fincsi! Leon megy az erdőben. Nagyméretű csodálatosan kidolgozott figura. Nagyon részletes környezet. Mindenfé le gyakorlás nélkül, azonnal elsajátítható, kézre eső kezelés. Lézere irányzék. Fejbe, vállon, mellbe, tökön lőtt ellenfelek. Megtántorodnak elvágódnak, szakadnak a végtagok, fröccsen a vér. Fantasztikus látvány



Resident Evil 4



Resident Evil 4

Ez a három játék az én idei ajánlatom. Martin 2004-es E3 kedvenc Nagy várakozással tekintek a jövőbe, nagyon várom őket, mert hoss hónapok óta, pontosan az Xbox-os Turok Evo és a PS2-es Vice City nem vittem haza konzolt, nem játszottam igazán jót. Figyeljetek oda juk!

Komoly volt az idei E3...

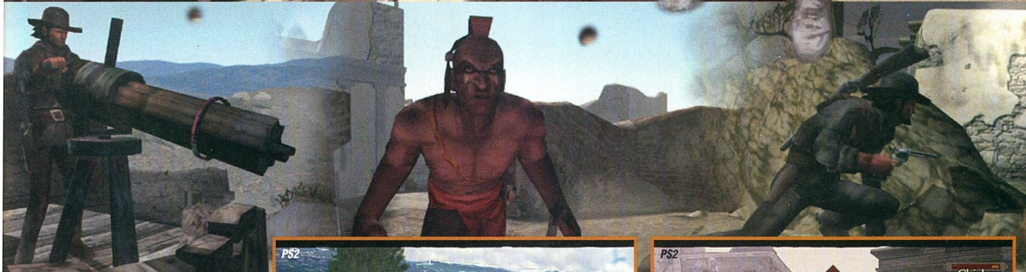
Izgalmas dolgok voltak kint...

Voltak nagyon tuti játékok...

Egyre több a látogató...

ÚT AZ IGAZSÁG FELÉ









REVOLVER

Mi kellett eddig egy jó western filmhez? Mocskos bőrszerkóba öltöztetett, lehetőség szerint izzadt-borostás főhősök (a jelzőknek itt kérem rendkívül fontos szerepe van, hisz a Vadnyugaton minden mocskos és mindenki izzadt), fegyverek (kinek-kinek kedve szerint klasszikus hatlövetű, puska vagy dinamit), lovak (más közlekedési eszköz nem lévén fontos, kihagyhatatlan kellék, no meg amúgy is cool). Kell még csipetnyi romantikával fűszerezett, valamilyen morális tartalmat magában hordozó, okító jellegű háttértörténet, melybe a két legfontosabb, de egymástól minden szempontból élesen elkülönülő, egymással szembehelyezkedő figura, a Jó és a Rossz mellé szép számmal kerülnek úgymond töltelékként leméászárolható mellékszereplők is. **(A Csúf? Martin)** Kellenek még őslakosok, szándékuktól – no meg a mozi készítőjének esetleges demagóg beállítottságának mértékétől – függően elvadult, szinte barbár törzsek, vagy éppen ellenkezőleg az amerikai kultúrát magukévá tevő, tehát „feltörekvő", barátságos indiánok (persze általában ezekből van a kevesebb). A történet fűszerezése harisnyatartós lányokkal, hatalmas ivászatokkal, kocsmai tömegverekedésekkel, üldözéses jelenetekkel mondhatni opcionális, együtt vagy külön-külön is be lehet építeni őket, két fontos tényező azonban az összes valamirevaló western részét kell, hogy képezze: a pisztolypárbaj és a sheriff. Igen, emellett a két dolog mellett semmi esetre sem lehet elmenni, nem lehet őket félvállról venni. A találkozás után egymást mint a forró kását kerülgető, rezzenéstelen tekintettel méregető, majd hirtelen, szinte a másodperc törtrésze alatt szitává lyuggató ellenfelek megmérközésének képsorai, valamint a legtöbbször mint flegma – sok esetben a törvénnyel maga is ütköző, szembehelyezkedő – karakterű sheriff-képek szinte kivétel nélkül megtalálhatóak ezekben a filmekben. Minden bizonnyal ezeket a gondolatokat a Rockstar San Diego-i részlegének ötletgyárosai is átpörgették magukban, mikor nekiálltak a játék (tovább)fejlesztésének.

RED

A Rockstar nem tud hibázni. Persze vannak gyengébbre sikerült produktumaik, de lassan azt kell, hogy mondjam: az utóbbi időben az extremitás digitális formába öntése mintha kezdene egybeforrni a logojukkal. Nézzük csak, kezdetnek ott van ugyebár a GTA sorozat, így nem is hiszem, hogy különösebb magyarázatra szorulna mondanivalóm. Aztán ott van a State of Emergency a beteg alapötletével, függetlenül attól, hogy a kivitelezése sikerülhetett volna sokkal jobban is. Lássuk még... MANHUNT. Megint csak nem szorul magyarázatra, az egyik legszélsőségesebb játék, amivel valaha is találkoztam. Nem is rejtem véka alá rajongásomat, egyik nagy kedvencem. Ilyen előzmények után biztos voltam benne, hogy ha a Rockstar megvesz egy félig kész játékot – mint ugyebár a tesztalanyt a Capcomtól – akkor abban valami fergeteges lehetőséget, alkalmat lát az „adult content" témakört körüljáró fejlesztéseik tárházának a bővítésére. Nagy várakozásokkal tekintettem tehát elébe, mikor elindítottam a progit.

Jómagam a Playstation 2 verziót tettem magamévá először, de nem csak azért mert pár nappal előbb jutott a birtokomba, mint az X-es (Gamecube-kiadás mondhatni szokás szerint megint csak kilőve), hanem mert már valahogy jó előre sejtettem, hogy mivel a fejlesztés erre a platformra indult meg, így jobban is lesz kidolgozva. Persze ez így első hallásra puszta képzelgésnek tűnhet számotokra, de igazából tényleg volt egy olyan sanda gyanúm, hogy többet fog nyújtani, mint Dobozon. Bár túlzottan számottevő különbségeket nem véltem felfedezni a két verzió között, de igazából mégsem csalatkoztam a megérzésemben, mert jobban tetszik a PS2-es prezentáció, mint a Microsoft-masinás.

Lássuk. Stílusos, fába vésett (vagy égetett) Rockstar logo, Ennio Morricone legjobbjait idéző, füttyszóval kísért vérpezsdítő muzsika. Tökéletesen vágott és egymásba illesztett spotok a főszereplőkről egy rövid bevezetőben, majd egy szép, dinamikus főmenü, három fő opcióval: Showdown (osztott képernyős küzdelem, a Doboz esetében XBox Live! támogatással), Journal (napló, melybe a sztori során feltűnő történeti szál, valamennyi fő- és mellékszereplő, tárgy, fegyver, helyszín, ok-okozati tényező meglehetős részletességgel feljegyzésre kerül), valamint Story Mode, tehát a tulajdonképpeni játék. Átláthatóan felépített, sallangoktól mentesített, közérthető menü, pár opció a szokásos konfigurálási lehetőségeknek és már mehet is a game, RED bácsi főszereplésével.

„ROAD TO JUSTICE..."

... fogalmaz a hivatalos honlap. Lássuk a legfőbb szereplőket, a teljesség igénye nélkül.

Red – az igazság felé vezető utat kereső, bosszúvágytól túlfűtött magányos hős lesz a központi karakter. Családját hideg kegyetlenséggel mészárolta le egy rablóbanda, és bár ő is a helyszínen volt a történések idején, de a túlerővel sajnos nem bírt el. Küldetésének hajtóereje az események megváltoztathatatlanságából és a véres mészárlás megakadályozásának elhibázása miatti lelkiismeret furdalásból táplálkozik: legfőbb célja, hogy felvegye a harcot

az Igazság nevében, ezért fejvadászként tengeti napjait. Szakadatlanul, már-már megszállottan keresi családja gyilkosait.

Anne Stoakes

Egy egyszerű, de csodálatos farmerlány, aki a történet fő szálának helyszínéül szolgáló, a mexikói határtól nem messze található Brimstone-tól keletre egy kis faluban él. Harcos kis lányka, mindenét az apró, állattenyésztésből élő település sorsának jobbra fordítására, illetve feltétlen védelmére tette fel.

Jack Swift

Rövid ideig feltűnő mellékszereplő ez az ízig-vérig úriember, angol származású figura. Párját ritkító fegyverforgatási technikáját, illetve céllövő képességét kamatoztatandó felkeresi Perry professzor vándorcirkuszát, mert tudja, hogy tehetségével sok pénzt és aranyat szerezhet még magának. Az út kezdetén még nem tudja, hogy tényleg hatalmas cirkuszba fog kerülni…

General Diego

Egy hitehagyott renegát zsoldos csapat vezetője. Személyét egy a mexikói határ közelében dúló csata során ismerhetjük meg, mikor az általa vezetett renitens sereg maradékát éppen fel akarja morzsolni az Amerikai Hadsereg. A Medal of Honor sokat emlegetett, mondhatni legendás partraszállási jelenetét porba tipró pályaszakaszon vehetjük át felette és csapata felett az irányítást egy rövid, de felettébb intenzív háborús csatajelenet levezénylésének az idejére.

Shadow Wolf

Mint az a történet utolsó egyharmadában kiderül Shadow, az indián annak a törzsnek, a Hullócsillagnak a tagja, melyből Red anyja is származik. Közvetlen családja, illetőleg a törzs védelme érdekében bármikor feláldozná akár az életét is, így nem csoda, hogy a történet folyamán akkor jut szerephez, mikor Red fogságba kerül.

A fent említett szereplők ellenpólusát több tucatnyi rondábbnál-rondább mini-boss és boss képzi a játékban, melyek levadászásával (Wanted ugyebár) pénzmagot lehet előteremteni. Külön kiemelném Mr. Black beteg figuráját, akinek az arca ki van meszelve, és maga után húz egy koporsót, melyben a gépágyúja van… (Mint Franco Nero, Sergio Corbucci 1966-os kult filmjében, a Djangoban.)

zében. Komolyan mondom, hogy a játék hangulata és kivitelezése (ismételten említem, hogy inkább a PS2-es verzióé) már a legelején magával ragadott, de amikor a Diego által vezetett harci jelenetbe csöppentem egyszerűen az egekig emelkedett a pulzusom, és többször is felüvöltöttem, hogy „ezt nem hiszem el”… komolyan mondom nagyon el van találva a game.

Mondókám legelején, a bevezetőben nem véletlenül említettem, hogy a Rockstar bizony nagyon átrágta magát a témán, összeszedte – és ami a legfontosabb, hogy bele is integrálta a programba – valamennyi kelléket, ami egy ízes western történet részét képezheti. Azt is mondhatnám semmit sem felejtettek ki, persze ezáltal kegyetlen módon hatásvadásznak is mondható a játék, ami szerencsére ez esetben a hangulatot nem hogy rombolja, hanem éppen ellenkezőleg, az egekig emeli (akárcsak a Mahuntban). Összesen huszonhét teljesítendő küldetés van, melyekkel igazából csak egy gondom akadt: már első nekifutásra, kis gyakorlást követően is csuklóból teljesíthetőek Good besorolásúra a pályák, második nekiveselkedésre pedig már az Excellent sem jelenthet különösebb akadályt (a besorolás függvényében nyílnak meg egyébként a multiplayer-móduszban felhasználható karakterek, fegyverek, valamint helyszínek). Egy-egy küldetés nem nagyon tart tovább, mint 5-10 perc, aminek köszönhetően sajnos a szavatosság csak a közepes besorolást kaphatja … Gyors fejszámolás után a legjobb indulattal is csak olyan cirka öt órára saccolom a tiszta játékidőt, ami még egy pure akciójáték esetében is rövidnek mondható. Ezen sajnos az sem segít, hogy sok kis extra tárgy van, amit a missziókat összekötő vásárlások, valamint a városban történő kószálásunk során be lehet szerezni. A játék 100%-os kijátszásának idejéhez ez nyilván valamennyit hozzátehet, de igazából nem hiszem, hogy a különböző cuccok beszerzése ez esetben igazán inspiráló tényező lehet. Az összekötő közjátékok szolgálnak amúgy a fegyverválasztásra is, különféle újratöltés-sebességi, tárkapacitású és hatótávolságú, tuningolható-javítható pisztolyok, puskák és egyéb fegyverek (kés, molotov koktél, dinamit) képezhetik fegyverarzenálunk részét.

Sebaj, maga a játék ha rövid is olyannyira hangulatos, hogy az valami hihetetlen. A Stoakes kisasszonnyal játszandó állatmentési akcióban, mikor a farmját akarják porig rombolni akár a lovaglás mellett például bikát is meg lehet ülni. Szintén nagyon tetszett a nyitójelenet, mikor egy valódi párbaj lefolyását megint csak azt támasztják alá, hogy kellően átgondolt és kidolgozott játék a Red Dead Revolver. Ja, és még annyi, hogy a hardverből adódóan nekem sokkal jobban feküdt a PS2-es verzióból egy fontos tényezőben tért el a kettő, mégpedig abban, hogy a PS2-es verzió sokkalta filmszerűbbnek tűnt. Persze ez abból is adódik, hogy a grafika a sorfelbontásból, valamint a textúrák felbontásából adódóan is kissé homályosabb (egy-két helyen sajnos talán indokolatlan mértékben is), viszont talán éppen emiatt a képi effektek, melyek a játékot rossz kópiájú filmmé varázsolják sokkalta jobban érvényesülnek, mint a számomra kissé kopárnak, vagy inkább sterilnek tűnő X-es verzió esetében. Az animációk és átkötő jelenetek megint csak azt kell mondjam, hogy teljesen filmszerűek, ráadásul mindvégig olyan aláfestő zenével kísértek, amelyek hallatán Ennio Morricone is elégedetten csettintene. A hangok – beleértve a fegyverek hangját, kiemelve a pisztolygolyók és az ágyúgolyók süvítését, valamint a szinkronhangokat – is tökéletesen a helyükön vannak, hozva a Rockstarra jellemző magas minőséget. Mindent összevetve legnagyobb hibája a programnak a missziók rövidsége. Ettől függetlenül nincs jobb western a témában, sőt azt kell mondjam nagy valószínűséggel egy ideig biztos nem is nagyon lesz, mert ez egy nagyon átgondolt, ötletes, módfelett hangulatos játék, ráadásul szép, hívogató köntösben prezentálva. Most mondjam azt, hogy kötelező? Szerintem az!







DEAD

A háttértörténet leírása felesleges, hiszen annak minden főbb mozzanatát és összetevőjét megemlítettem már a központi karakterek felsorolásánál. Annyi azért megemlítendő, hogy a játék során a felmenőinek a lemészárlásáért felelős banditákat kereső Red úr történetét meséli el a játék, melybe ügyesen van beleszőve mint egy-egy pihentető kitérőként a többi karakter személyes élménye (természetesen full interaktívan). Legjobban az tetszett, mikor egy misszió kezdetekor a Sheriff visszaemlékezik General Diego csatáira, majd hirtelen egy megrázó képi világú csatajelenetben találjuk magunkat az Amerikai Hadsereg ágyútű-

Reddel vesszük fel a harcot a családját lemészároló banditák ellen, vagy Perry professzor cirkuszi alkalmazottainak, azon belül is beteg bohócseregének rendkívül sick zenével kísért irtása. Mindent üt, mikor Wolf, az indián felett vehetjük át az irányítást, a vele való lopakodás és harc – már csak a fegyvere, a nyíl miatt is – üde színfoltja a játéknak. Nem maradhattak ki vonatos jelenetek sem természetesen, összedőlni készülő aranybányákban való küzdelmek, megszámlálhatatlan számú ellenség gépágyúfészkek mögül való aprításai, kocsmai bunyók kétes foglalkozású hölgyek védelmében, postakocsi-üldözések lóhátról, TNT-szállítmány kimenekítése az indiánok tüzes nyílzáporából, sorolhatnám oldalakon keresztül.

Az irányításra kár szót vesztegetni már csak azért is, mert a program szájbarágósan elmagyaráz minden egyes irányítási finomságot, mellyel csak találkozhatunk. Kiemelném azért, hogy a lassított mód (amolyan bullet-time), amivel az ellenségen egyszerre több sebzési pontot jelölhetünk ki gyors egymásutánban, illetve a pisztolypárbajok, melyek az irányítási-megvalósításukat tekintve is modellezik irányítása (az X-essel való játék közben mint már oly sokszor egy idő után most is megfájdult a kezem, S-es kontrollerem nem lévén).

WORLD OF BRIMSTONE

Brimsone és a környező, a játékban „bejárható” települések grafikai milyenségére kár szót pazarolni. Nagyon szépnek találtam mind a két verzió prezentációját. Igazá-



[Da…
suffocation@freemail.…

MARTIN BELESZÓL!

Ahogy olvastam a cikket, már előre féltem, hogy mit fogok kezdeni a Dae által kiosztott 9.5 ponttal – de hál'istennek megint nem kellett csalódnom fiam józan ítélőképességében. Mert jó játék a Red Dead, de *annyira* azért nem jó… Engem leginkább a rövidsége idegesített fel – olyan, mint februárban a zöldségesnél az 500 Ft/darabos mexikói ringlószilva: halál finom, de 3 harapással 1 perc alatt befalod, aztán meg csak vakarózol…

RED DEAD REVOLVER

ROCKSTAR SAN DIEGO

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

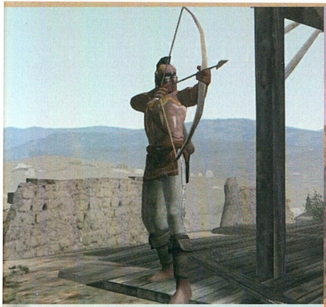
PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (96KB), analóg irányító (dual shock

✔ teljesen filmszerű, jó értelemben véve hatásvadász
× rövid, néha túl sok a motion blur

XBOX – 1-2 Játékos, 1 mentés 8 blokk, xbox live

✔ teljesen filmszerű, jó értelemben véve hatásvadász
× rövid, a PS2-es verzió grafikája egy árnyalatnyival gondosabban kimunkált

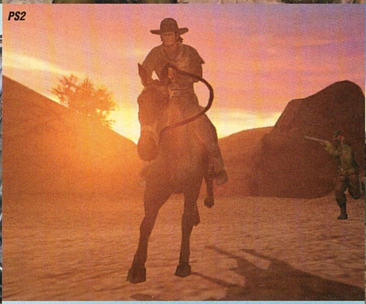
XBOX	PS2
7 pont	7.5 pont



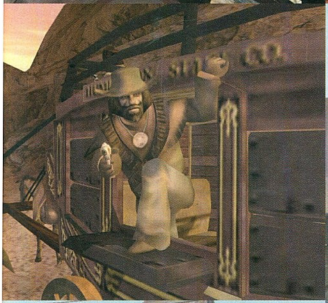

PS2


PS2




PS2

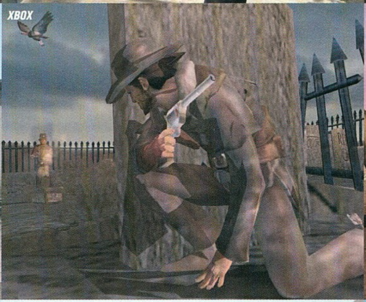

PS2

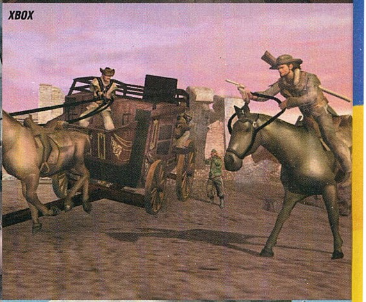



XBOX
WIDOWS PATCH


XBOX




XBOX


XBOX




XBOX


XBOX


SONIC PS2 DEBÜT!
ESZEVESZETT IRAMBAN!
SEGA
SONIC TEAM
SONIC HEROES
TM
Megrendelhető a SEGA kizáró
magyarországi forgalmazójá
az Ecobit RT-nél:
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.: (1) 478-0910
Fax: (1) 478-0914
www.ecobit.info
sales@ecobit.hu
PlayStation 2
SONIC HEROES
3+
SEGA
PlayStation 2
XBOX
GAMECUBE
ECOB



VAN HELSING







Nem tudom, hogy ti hogy vagytok vele, de én mindig félek, ha egy film játékadaptációját kell kipróbálnom, illetve tesztelnem. Bizony félek, mert ezek a produktumok nagy általánosságban az adott film premierjének a napján jelennek meg; az ilyen játékról szóló első híradások felbukkanása, valamint a retail version piacra dobásának dátumai között eltelt idő rövidsége tapasztalatom szerint már jó előre determinálja a minőséget. Fogalmazhatnánk úgy is, hogy ezek az általában az erős közepes kategóriába sorolandó tucatprogramok rohammunkában készülnek, ennek köszönhetően összecsapottak, nem kellően kidolgozottak, ráadásul sok esetben – finoman fogalmazva is – nyúlnak más játékokból. Mondjunk rá egy példát. Mondjuk... A Múmia! Amilyen a film, olyan a játék is. Micsoda érdekes párhuzam... A Mummy-director Stephen Sommers a rendezője az amerikai premier előtt egy nappal, azaz május 06-án már hazánkban is bemutatott filmnek, a Van Helsingnek. Sommers egyébiránt egy életre elvágta magát nálam, az bizonyos. Hogy a fenébe lehet Bram Stoker 1897-es klasszikusának, a – részben Magyarországon is játszódó – Drakulának a főszereplőjét, a hajlott korú, kimért úriember dr. Van Helsinget egy pofátlanul fiatal és pofátlanul jóképű akcióhősként bemutatni? Viccel ez az ember, hogy a XIX. századi Erdélyben játszódó történetbe a vérszopó Vlad Drakulnak és három menyasszonyának a szövetségeseiként tünteti fel a Vérfarkast, Frankensteint és Mr. Hyde-ot is? Komolyan mondom, hogy ez a négy különálló eredeti történet egyenként való porba tiprása... Oldalakon keresztül tudnám ecsetelni, hogy miért, de elég ha csak arra gondoltok, hogy Frankenstein hogyan kerülhet a gonosz szövetségbe, mikor ő alapvetően egy érző szívű lény, akiből igazából az emberek provokálják ki szörnyű tetteit.

Nem jó ómen tehát a film – meg sem fogom nézni –, a játéktól sem számítottam ezért többre. Nos, a történet dr. Van Helsingnek a fent említett lények gonosz szövetsége ellen valahol a Kárpátok között vívott gigászi csatájáról szól. Akciójáték tehát, azon belül is – felépítéséből, játékmenetéből adódóan – Devil May Cry nyúlás. *Egy az egyben.* Mondjuk ez nem is akkora nagy baj, mert hát bármennyire is ellenszenves a film, a játéknak azért meg kell mondani valóban van egyfajta hangulata. Meg amúgy is, ha már sikerült hihetetlen módon elbaltázni a DMC PAL-os portjának a képarányát, a második részt meg körülbelül úgy ahogy van, akkor miért ne próbálkozzon más hasonló felépítésű játékkal? Na jó, még így sem mondhatom, hogy a Van Helsing többet ér, mint a DMC-nek a Resident Evil, Code Veronica X-hez mellékelt demo DVD-je, mert azért Dante kalandjainak akár egy szeletét sem lehet egy lapon említeni a tesztalannyal. Még akkor sem, ha a tizenhárom szintes, a jelenlegi mezőnyben erős közepesnek mondható – nagyjából tíz órányit kitevő – tiszta játékidővel rendelkező programban szép számmal vonultattak fel ellenfeleket (közel két tucatnyit), no meg az irtásukra használandó fegyvereket. Néha talán még gondolkozni is kell (Item menü), de a hangsúly nyilvánvalóan mindvégig a hentelésen van, melyet elősegítendő a kellően változatos fegyverarzenálban (crossbow, pistol, shotgun, gatling gun, electric gun, double scimitars (!!!), rifle, valamint ezek alternatív változatai) még amolyan Spawn-féle „lánccal átrántom magam a szakadék felett" közlekedést is lehetővé tevő Tojo Blades is megtalálható. A fejlesztők arról sem feledkeztek meg természetesen, hogy a stílusteremtő alkotásban mindenféle orbokat lehetett gyűjteni, melyeket a különféle tulajdonságok fejlesztésére lehetett fordítani. Ebben a programban glymph-nek nevezik a begyűjtendő orbokat, Dante kalandjaihoz hasonlóan itt is fegyverekre, speciális mozdulatokra, tárgyakra (pl. energia, stb.) lehet beváltani őket.



Kinyitható extra filmek szép számmal akadnak, ezeket a főmenüben található, külön a rendszerezésükre hivatott menüből lehet elérni. A gyengébbek kedvéért a kaland, azaz a végtelen egyedszámú szörnysereg őrlése közben itt-ott véletlenszerűen felbukkanó és aktiválható cheatek kerültek beépítésre, annak ellenére, hogy a játékot nem nevezném nehéznek (nem úgy, mint a Chaos Legiont, amelyről továbbra is az a véleményem, hogy igazi kihívás). Elég sokféle fegyver van, java részük többfunkciós, és az igaz, hogy minden szörny ellen más-más fegyver hatásos, de könnyűszerrel rá lehet jönni, hogy melyik lényt mi sebzi a lehető legjobban vagy éppen a legkevésbé.

Ha átnézitek az irányítást hamar rádöbbentek, hogy van egy külön „finisher" funkció is, ami különösen jó móka... lenne. Ha a játék hangulatát ne rombolná erősen, hogy a téma ellenére (mert ugyebár ez elvileg horror) egyetlen csepp vér sem folyik a játék folyamán. Nem azt mondom, hogy hektoszám kellene fröcsögnie (bár igazából az sem lenne ellenemre), de maga a téma is megköveteli, hogy az éltető nedvek az egyes csaták során, de legalább a főellenségeknél vörösre színezzék legalább a kiontóikat. Itt meg... a nagy semmi. Emiatt amúgy egyes átkötő videók nevetségessé, sőt egyenesen szánalmassá válnak: ennyire alárendelni ESRB-minősítési, ezáltal pedig eladhatósági szempontoknak egy akció-horrort, ez egyszerűen szégyen. Ennek köszönheti amúgy a Van Helsing a hangulat: közepest.

A közepest, ami egyébként az egész játékra jellemző. Nem mondom, hogy neki kellett volna megreformálnia a játékipart, de azért ez mégiscsak kevés. Tudjátok, ez az a pár napos szórakozás, ami után a játék kifogástalan állapotban jelenik meg a second-hand cuccokat is értékesítő boltok polcain. Pedig a grafikájára még azt is mondhatnám, hogy meglepően kellemes. A havas erdélyi hegycsúcsok, városrészek, templomok, temetők, katakombák – manuálisan nem állítható kameraállású – megjelenítésében különösebb kivetnivalót nem találtam (a random előforduló framerate droptól eltekintve). A lények között van egy-egy pofásabb, viszont némelyik igencsak összetákoltnak, szögletesnek tűnik, ha nem is annyira, mint mondjuk a Shadowman Dreamcast reinkarnációjának borzalmai. Persze azért álljon meg a menet: nehogy már egy fél évtizedes játék legyen a mérce... Mindent összevetve kinézetében valahol a jó alján csücsül a game. Mindkét verzióban, az X-esben és a PS2-esben is.

Egy „hatalmas" különbséget találtam amúgy Van Helsing doki Sony és Microsoft gépeken való újjászületése között, méghozzá azt, hogy a Dobozos verzió támogatja az X-Box Live!, tehát az on-line szolgáltatást is. Persze ezt is csak azért, hogy ráírhassák a logot, mert ugyebár aki neten akar játszani, az nem vesz meg egy programot pusztán azért, hogy elért eredményeit másokéval összehasonlíthassa...

[Dae]
suffocation@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ma olvasom a cikket, tegnap viszont kölcsönkértem a film DVD-jét BGabi barátomtól (aki a szememben a legnagyobb DVD guru), hogy azért valamennyire képben legyek Van Helsing ügyben. Azt a negyedik perc után láttam, hogy ebből valszeg' nem lesz nehéz játékot gyártani, mert maga a film is egy videojáték (lásd még Star Wars Episode I.). Aztán a huszadik perc után elmentem fürdeni, úgy fél óra ki is maradt, a többit meg szépen átléptettem, amiben még Kate Beckinsale csodálatos szépsége sem tudott megakadályozni... A játék? Pfffff.......

VAN HELSING

VU GAMES / SAPPHIRE
PS2, XBOX, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1 Játékos; memóriakártya 8mb (156KB); analóg irányító (dual shock)

✔ erdély nyomasztó légköre
× van helsing bohóccá avanzsál, dmc klón

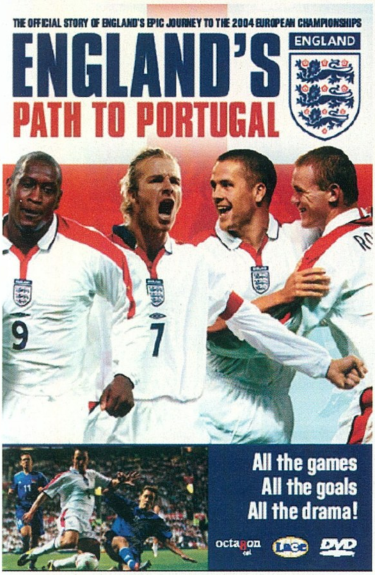
XBOX – 1 Játékos; 1 mentés 141 blokk, xbox live

✔ erdély nyomasztó légköre
× van helsing bohóccá avanzsál, dmc klón, ez a live!?

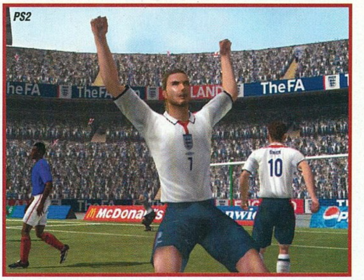
XBOX **PS2**
6 pont



VAN HELSING™
EGY, CSAK EGY EMBER VAN, AKI MEGKÜZDJÖN A GONOSSZAL
A JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOKBAN
Különleges harci technikák · Eredeti helyszínek · Drakula, Farkasember, Frankenstein szörnye és további ellenfelek.
VAN HELSING
NEM CSAK A MOZIKBAN
www.vanhelsinggame.com
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu
SIERRA™
UNIVERSAL
SAFFIRE
PlayStation.2
XBOX
GAME BOY ADVANCE™
"Van Helsing" interactive game © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Van Helsing ™ & © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.© 2004 Sierra Entertainment Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra Logo are trademarks of Sierra Entertainment Inc. Tm and ® indicate trademarks or registered trademarks of their respective owners "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ™, ®, Game Boy Advance logo is a trademark of Nintendo © 2001 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc.











Elkészült az angol nemzeti válogatott egyetlen hivatalos, focis videojátéka. A britek biztos nagyon örülnek neki. Mi is örülnénk egy sajátnak, csak annak sikeréhez előbb *ki kellene tágítani a műfaj kereteit*, és olyan játékot írni, ami képes adott esetben összeereszteni a biztonsági őröket a pályára zúduló közönséggel, és mini-játékként engedné petárdákkal dobálni a bírót, vagy darabokra törni a lelátót.

(...agyonverni az edzőt, megpofozni a játékosokat, kiszúrni a labdát, náci jelszavakat ordibálni. Börtönbe az összessel! Martin) De hagyjuk a fikciót, lássuk, mit tud a *Club Football* széria alkotóinak legújabb játéka. Eredeti filmfelvételekből álló introval kezd, olyasmivel, amit múlt hónapban hiányolt Csipi az *UEFA Euro 2004* elejéről. Szép angol gólokat látunk, Beckhamet rövid hajjal, szól a diadalittas zene. A videó nem túl hosszú, a bejelentkező főmenü viszont nagyon szép. Teljesen átlátható, letisztult design, egyébiránt ez is fehér-piros színekben pompázik, mint a játékban minden. Első menüpont a *European Championship*, ahol *Sven-Goran Eriksson*, az angolok svéd importedzőjének bőrébe bújva 16 európai nemzeti válogatott ellen (magyarok nincsenek) küldhetjük pályára a csapatot. Természetesen megválaszthatjuk a kezdő felállást, a taktikát stb. Az angol válogatott mind a 25 játékosa (és Sven) exkluzív, fénykép alapú 3D eljárással lett digitalizálva, úgyhogy nemcsak névleg vannak jelen, hanem rendesen felismerhetőek. Lehet saját játékost is kreálni (create a player), testi adottságoktól a technikákig mindent beállíthatunk neki. Még saját keresztnevünk is felkerül a mez hátára. A főmenüben továbbhaladva *Quick Start* és *Exhibition Match* opciókat találunk, de ami ezeknél érdekesebb lehet: az *Extra Modes*. Ezen belül van egy *International League*, ami majdnem egy világbajnokság (a világ 12 legjobb csapata vesz részt, pl. Argentína, Brazília, Kamerun, Ausztrália). Van egy *International Cup*, illetve *Custom tournament*, ahol akár 24 csapatot is bevonhatunk a játékba. Aki tehát szeret hosszú lefolyású bajnokságokba vágni, nem fog nagyot csalódni. A *Trophy Room* rejti az extrákat. Itt a *Team info* és *Player profiles* alatt az angol válogatottról olvasgathatunk, a *Memorabilia* pontban fényképeket nézegethetünk róluk, ill. megtekinthetjük még saját, a játék során szerzett trófeáinkat is. A játék bolti változata magában foglal egy kétórás DVD filmet is az angolokról, legszebb góljaikról, csodás életükről. Összességében tehát egy szokatlanul nacionalista játék az **England International Football**, ami egyáltalán nem baj, főleg, ha mindemellett azért jól is játszható.

Príma időzítéssel kaptam meg a lemezt. Aznap volt ugyanis a Bajnokok Ligája döntő, és estére kisebb társaságot vártam. Délután, épp mikor a söröket készültem megvenni, jött a hívás, hogy lenne ez a multiteszt. Habár jómagam nem különösebben csípem a focis műfajt, tudtam, este olyan szakértőgárda gyűlik nálam össze, hogy jót fogunk vele szórakozni, főleg az X-es verzióval, négyen egyszerre. Persze csak akkor, ha nem osztályon aluli a játék. Tudni kell ugyanis, hogy barátaim a Pro Evolution sorozaton kívül mással nem nagyon hajlandóak játszani. Fifa, UEFA felőlük mehet a kukába, de még a TIF is félre van dobva jó ideje. Az esti BL döntő kimondottan unalmasra sikerült. A Porto könnyedén elverte 3:0-ra a Monaco-t, mi pedig kissé leverten kortyoltuk a sört és köpködtük a szotyihéjat, merthogy mindannyian a franciáknak szurkoltunk. A meccs végi deprimált állapotra pont jól jött az EIF! Kiosztottam négy X-kontrollert, és vártam, mennyi idő után kezdi a társaság a Pro Evo-t követelni. De nem ez következett. Hajnalig játszottunk, hangos nevetésekkel, kurjongatással vagy épp székfelborítással és káromkodással adva jelét annak, hogy jól szórakozunk. Véleményegyeztetést követően közösen megállapítottuk, hogy az EIF elég igényes foci, a Pro Evo sorozattól emelt át sok mindent, és csak egy lépéssel marad el annak színvonalától.

A grafikai kivitelezés is tetszetős, de ami ennél talán fontosabb, hogy maga a prezentáció nagyon barátságos. A menüről már szóltam, ugyanilyen jó ízlés jellemzi a meccsek közvetítését is. Jókor jönnek a replay-ek, a kapus bravúros védését egy pillanatra még lassabban játsszák vissza, hogy lássuk, mikor ért a labdához. A visszajátszásokat el is lehet menteni. A szabálytalanságokat követő közjátékok minőségre ugyan nem túl szépek, de elég reálisan jelenítik meg az elégedetlen vagy éppen lesérült játékosok viselkedését.

Amikor kell, feltűnik a sárgalap, de nem fukarkodik a bíró a pirossal sem (nem úgy, mint a múlt havi UEFA-ban). Van egy rakás választható kameraállás, de talán a gyárilag beállított a legjobb; igaz, így elég aprók a figurák, de legalább széles területet belátunk, és nem szorulunk a kissé felesleges radarra, ami pici pontokkal jelzi a többiek helyzetét a pályán. Tetszett még, hogy visszajátszáskor a les vonalát egy jól kivehető fekete csík jelzi. A játék dinamikája és irányíthatósága rendben van, a tempó gyors, de a Pro Evo-hoz hasonlóan itt is ügyelni kell a labdavezetés ritmusára. Vagyis minden tekintetben jobb foci ez, mint mondjuk az *UEFA Euro 2004*, ami lassú, és Csipi szerint még fordulni sem lehet a játékosokkal rendesen. Szerintem, aki Xbox-ra jó focit, esetleg négyfős játékot keres, és nem ódzkodik az angol válogatottól, nyugodtan ruházzon be erre. Aki viszont PS2-höz keres focit, vegye inkább a jól bevált *Pro Evolution Soccer* sorozat valamelyikét. Jó hír egyébként, hogy a Konami év végére ígéri az X-es *Pro Evo*-t is.

A két verzió mind küllemében, mind belő értékeit tekintve megegyezik, így ugyanazt az értékelőt használhatjuk hozzájuk!

Stil.

MARTIN BELESZÓL!

Ehhez a játékhoz nem tudok hozzászólni, mert az E3 hírek hegesztése miatt nem sok időm volt a próbálgatásra, de valamelyik nap láttam egy bevásárlóközpontban a FIFA 2004-et (volt időm nézni – egy hűtőt vettem, a raktárosok szanaszét szívattak a várakoztatással), és megállapítottam, hogy távoli kameránál baromi komoly a grafikája. Minta TV-t néznél. Tegnap meg egy kishaver nyomta itt a Pro Evo-t előttem a szerkesztőségben, ami szintén nagyon szép, és ott még nagyobbak is kicsit a figurák... :)



ENGLAND INTERNATIONAL FOOTBALL

CODEMASTERS / KUJU

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-4 Játékos memóriakártya 8mb (1911KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos xbox live

✓ korrekt fociprogram...
× ... angol hazafiaknak

XBOX PS2
8 pont



play it
PlayStation 2
Casino Challenge
PlayStation 2
ROAD TRIP ADVENTURE
PlayStation 2
INTERNATIONAL SNOOKER CHAMPIONSHIP
PlayStation 2
pinball
PlayStation 2
SEEK AND DESTROY
PlayStation 2
UNDERWORLD
THE ETERNAL WAR
PlayStation 2
GROOVERIDER
SLOT CAR RACING
PlayStation 2
CEL DAMAGE OVERDRIVE
PlayStation 2
play it Chess Challenger
PlayStation 2
INTERNATIONAL POOL CHAMPIONSHIP
PlayStation 2
MOTORSIEGE
WARRIORS OF PRIMETIME

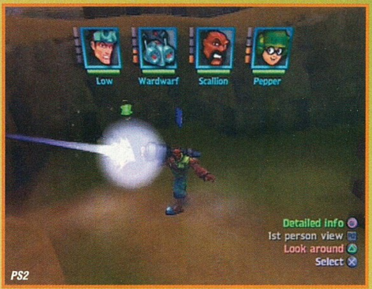
AZ IDEGENEK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK...

Mivel a mai áldozatunk egy multiplatform fejlesztés, így ebben az összehasonlító tesztben nem csak a játékkal közvetlenül kapcsolatos technikai eltérések lesznek górcső alá véve, hanem a játékstílusából adódó elvárások is. Sőt, hogy még teljesebb legyen a kép, a többi játékos módusz is külön témaként lesz feldolgozva.

A Carve a Render Ware fejlesztői munkásságára építve megalkotta a **Future Tactics: Uprising** című, körökre osztott stratégiai-akció-RPG-t, amiben egy nem túl távoli jövőben a gonosz és idegen hódítókkal vehetjük fel a harcot a Föld és lakói szabadságának érdekében. A megszálló erőket csak Creatureként emlegető emberek a szörnyű körülmények ellenére sem adják fel a küzdelmet, még ha oly reménytelennek és elkeseredettnek tűnik is mindenfajta ellenállás. Főhősünk Low, aki egy idegen támadás során elvesztette apját, bosszút esküszik és életét a hódítók elleni harcnak szenteli. Az önként vállalt szolgálat során fényt derít az idegenek misztikus titkára, ami nem más, mint egy olyan gépezet (Immortality Engine), ami a holtakat újra az élők sorába emeli. Hősünknek nem kell sok idő, hogy okos fejében összeálljon a kép: miszerint ha minden számításai szerint alakul, akkor két legyet üthet majd egcsapásra. Azaz megakadályozhatja a további inváziót és halott apját is feltámaszthatja...

Ha ez a nem túl eredeti, ellenben igen drámai háttértörténet nem volna elegendő, hogy bárkit is játékra sarkalljon, akkor a körökre osztott RPG jelleg majd megteszi ezt.





KORCS VAGY KEVERÉK

A már fentebb említett, körökre osztott stratégiai-akció-RPG stílus, vagy inkább stílusok egy progiban történő ötvözése mára már nem számít nagy újságnak, hisz számos alaptémával megtörtént már, hogy más, vele harmonizáló típussal házasították. Volt, hogy ezek a frigyek egy vadonatúj játékkategóriát teremtettek, de előfordult, hogy ez a merész vállalkozás, a hozzá nem értésnek köszönhetően totális bukást hozott a fejlesztőgárda fejére.

A mi esetünkben szerencsésnek mondható az összeválogatott komponensek jellege, hisz már néhány hasonszőrű game bebizonyította, hogy az efféle hibrideknek is van létjogosultsága. A körökre osztott játékmenet már igen régóta maga mellett tudhatja az RPG-k karakterfejlesztgetős jellemzőit, de a stratégiai stílus sem áll messze tőle. És ha ezt még nyakon öntjük tömény akcióval, akkor egy igen ínycsiklandozó csemegére számíthatunk. Hogy mégse áruljak zsákbamacskát, tőmondatokban felvázolnám, mégis mik azok a játékmenetbeli jellegzetességek, amiknek köszönhetően egy ilyen sokszorosan összetett stílusmeghatározást kapott a FTU. Az, hogy körökre osztott játékmenet, talán mindenkinek világos, mivel sokunk játszott már sakkot, ahol egyszer mi, majd az ellenfél léphet – ez valamivel lassabb ritmusú játékot feltételez, mint a valós időben történő kombinálás. Az ehhez kapcsolódó RPG feeling pedig a csapatunkat alkotó karakterek fejlesztésének lehetőségét foglalja magába, ami sajnos a mi esetünkben túl sok alternatívával nem kecsegtet, mert szinte minden automatikusan történik. A stratégiai színfolt is tökéletesen beleillik a képbe, mivel a pályákon nagyjából szabadon taktikázhatunk a csapattagjainak elhelyezésével és a tereptárgyak legcélszerűbb „felhasználásával", és dönthetünk a már jóval korlátozottabb számú cselekvések között. És, hogy mitől akció? Hát attól, hogy végső soron a célzáson és az eredményes találatokon múlik minden. Tehát senki ne számítson fejtörőkre vagy csavaros kerettörténetre.

SZEMED A PÁLYÁN...

Mielőtt még csapatunk kivonulna a hadszíntérre, fontos tudnunk, hogy két önálló, ám mégis összekapcsolódó típust játszhatunk, ami a stuff jellegéből adódóan nem is meglepő. A **Story Mode** egyértelműen az egyszemélyes játékmenetet preferálja egy gyengécske történetbe foglalva, míg a **Battle Mode** a csapatjátékot helyezi előtérbe, amit akár egy kontrollerről is megoldhatunk. Az **Option**ben pedig néhány apróság mellett feliratozást kérhetünk a párbeszédekhez.

A játék irányítását a **Boot Camp**ben gyakorolhatjuk, de ha valaki türelmetlen, az a küldetés részt elindítva a játék közben is számíthat írásban nyújtott segítségre. A küldetésben résztvevő karakterekkel alapvetően három dolgot tehetünk, amit három ikon hivatott jelezni. Egyrészről mozoghatunk a pályán, másrészről tüzet nyithatunk, és végül lezárhatjuk a kört, így adva át a lépést egy másik karakternek vagy az ellenfélnek. Hogy melyikkel kezdünk, az csak rajtunk és az adott harci helyzeten múlik. Választott cselekvéseink nincsenek közvetlen hatással egymásra, azaz ha az egyiket kiválasztottuk, attól még a másik ugyanúgy megmarad, bár ez a kör lezárását kérő ikonnál nincs így.

Vegyük először a mozgást, amit egy zöld színű, négy irányba mutató nyíl jelöl. De mielőtt még bármerre is indulnánk, jó hadvezérhez méltóan illik felmérni a terep adottságait, illetve az abban rejlő lehetőségeket, és nem utolsó sorban az ellenfelek elhelyezkedését. Egy összetettebb bevetésnél ez minden lépés előtt ajánlott. A bejárható területet zölden ra-

FUTURE TACTICS THE UPRISING







gyogó pontok szegélyezik, amik megmutatják a játéktér valódi elhelyezkedését. A mi mozgásunk is korlátok közé van szorítva, így nagyobb távolságokat csak több körön keresztül tehetünk meg. Természetesen ezek a megkötések, amiket egyébként kéken világító pontok jelölnek, a karakterünk fejlesztésénél kérhető lépésszám növeléssel kitágíthatóak. Érdemes tehát átgondoltan mozogni a terepen és a lehető legjobban kihasználni a tereptárgyak által kínált fedezékeket. Szimpatikus dolog, hogy ha nem használjuk fel teljesen az adott lépésszámot, és átváltunk a lövésre, utána még visszatérhetünk a mozgás ikonra és „felélhetjük" a maradék mozgásmennyiséget. Tehát megtehetjük, hogy először felveszünk egy ideális támadási pozíciót, majd tüzelünk, és ezek után egy biztonságot jelentő fedezékbe vonulunk karakterünkkel. A lövés lehetőségét egy célkereszt jelöli, ami nem áll másból, mint egy minden irányba mozgatható szálkeresztből. Ilyenkor a nézet megváltozik és saját szemszögre vált. A keresővel való célzás az FTU egyik legkényesebb pontja, mert az egyszerű célmegjelölés helyett egy reflex és idegjáték lett kialakítva. Először is befogjuk a célkeresztbe az aktuális célszemélyt, majd egy gombnyomással fixáljuk a helyzetet. Ezután megjelenik a célkereszten keresztülfutó vékony sugárnyaláb, amit egy ismételt gombnyomással a célgömb közepéhez viszonyítva a lehető legpontosabban kell megállítani. Ha ezen túl vagyunk, megjelenik egy újabb, az előzőre merőleges sugárnyaláb, amivel szintén ugyanaz a teendő, mint az elsővel. No, ennek a két nyalábnak a metszéspontja lesz a becsapódás pontos helye. Célzásunk pontosságát egy százalékban kifejezett számérték jelzi, ami után még némi bonusz is jár – de erről majd néhány sorral lejjebb. A harmadik és egyben utolsó mozzanat – ez az előző kettővel ellentétben kötelező – a kör lezárásának ikonja, amit egy piros X jelöl. Ha végeztünk a szerintünk fontos tennivalókkal, ezt megnyomva választhatunk, hogyan is fejezzük be körünket, ugyanis az egyszerű lezárás mellett választhatunk, hogy emberünk öngyógyítással töltse szabadidejét, vagy egy védekező üzemmódot aktiválva egy pajzsot generáljon maga köré. Ez a pajzsenergia csak egy körre elegendő és ahhoz, hogy újra aktiválni lehessen, két teljes kört kell várnunk. A gyógyító képességünk sajna csak egy bizonyos százalékot képes emelni az életerőnket jelző zöld csíkon. A pályán egyébként találni elsősegély dobozokat, amik felszedésével teljes regenerációt érhetünk el.

EVOLÚCIÓ

Az előbb említett elsősegély dobozokon kívül pályaszerte fellelhető még néhány upgrade láda is, ami viszont már a karakterfejlődés szisztémájához kapcsolódik. Ezek a csomagok minden esetben egy új képességet, vagy egy már meglévőnek a magasabb fokozatát rejtik magukban (pl.: zoom lehetősége, nagyobb tűzerő, egy körben két lövés, stb.). Lényeges, hogy mindig arra a karakterre vonatkoznak a fejlesztések, amelyikkel felszedtük a dobozt, ám ha úgy döntünk, hogy az adott személynek nincs szüksége a tuningra, azt át is adhatjuk bármelyik bajtársunknak. Természetesen, mint minden tisztességes RPG-ben, úgy a FTU-ban is van szintlépés a csatatéren nyújtott teljesítményünk függvényében, ezt a program automatikusan intézi. Ilyenkor életerőnk mindenesetben a maximumra töltődik fel. Tapasztalati pontjaink mennyiségét a karaktert ábrázoló arckép bal oldalán láthatjuk. Tulajdonképpen a játék ezen része nem lett túltolva, sőt, inkább azt érezni, hogy ezek az adalékok pusztán divatból kerültek a progiba.

CSAPATMUNKA

Mint azt már a teszt elején említettem az FTU alapvetően két részre bomlik, úgy mint egyjátékos (Story Mode), és a többjátékos (Battle Mode) változatok. Az egyjátékos módhoz tartozik maga a történet, a többjátékoshoz pedig a szórakoztatóbb játékélmény, hiszen mi lehet nagyszerűbb annál, mint, hogy a velünk szemben álló ellenfél mellettünk ül? Hogy mi is a két fajta játék között az összefüggés? Mindössze annyi, hogy alapból a többjátékos üzemmód nem tartalmazza az összes játéktípust, mivel azokat csak az egyjátékos módban eredményesen előrehaladva tudjuk csak megnyitni. Ott kezdődik a dolog, hogy a csapatjátékok alkalmával használt pályák csak azokból kerülhetnek ki, amelyeket előzőleg már szólóban teljesítettünk. A csapatjáték különböző változatai is szintén a sztori módban abszolvált pályák értékelése után nyílnak meg. Tehát, ha valódi változatosságra vágyunk, úgy nem árt: ha szólóban pontosan lövünk (két fejlövés ugyanattól a karaktertől); pontosan célzunk (két 100%-os értékelés célzásunkra); az utolsó szörny likvidálása előtt tökig feltöltjük karaktereink életerejét (minden csapattag max. életerővel végez); vagy éppen jól használjuk a fedezéket (nincs ellenséges találat). Ezek a teljesítmények a pálya befejezésével kerülnek értékelésre és a multi játékmenetben nyitnak meg új lehetőségeket. Hogy mik azok a dolgok, amikre csata közben még érdemes odafigyelni? Azok az **Unlock Status**-ban pontosan le vannak írva. Mint, ahogy az ma már elvárható, az Xbox Live-val rendelkező kollegák távolba szakadt barátaikkal, vagy éppen ellenségeikkel is felvehetik a harcot.

MARTIN BELESZÓL!

Ne haragudjatok, de 4 napja csak 5 órákat alszom az E3 hírek összehegesztése miatt, így ennek a játéknak a kipróbálására már nem volt energiám. Annyit csináltam, hogy beraktam a PS2-be, és az E3 képek válogatása közben odaodapillantottam rá. Kicsit egyszerűnek, „kopaszank" tűnt a grafikája... Akkor most nézzük együtt a képeket gyerekek... :)

ÖNISMERET

A grafikára nem lehet panaszunk, mert teljesen rendben találtatott az összes platformon, sőt, a fizikai törvényszerűségek is igen hitelesen lettek kidolgozva. Gondolok itt arra, hogy például egy leszakadó szikladarab a terepviszonyoknak megfelelően viselkedik, azaz egy leejtőre érkezve lefelé gurul, elakad a fákban, vagy éppen egy kisebb gödörbe gördülve egy darabig fészkelődik benne, majd megáll. Az interaktív környezet mindenképpen dicsérő szót érdemel, mert azon kívül, hogy látványos, még stratégiailag is fontos szerepet játszik. A lerombolható épületek és tereptárgyak, illetve az újonnan kialakuló felszíni képződmények nagy mértékben hatással lehetnek kezdeti stratégiánk további alakulására, hisz fedezékek tűnhetnek el és újak jöhetnek létre (pl.: bombatölcsér). Nagyszerű látványt nyújtanak a romba dőlő házak, a robbanásoktól magasba emelkedő sziklák, amelyek a földet érésükkor kíméletlenül szétlapítják az alattuk tartózkodó személyeket. A karakterek egyébként szép részletességgel lettek kidolgozva és némi rajzfilmes hatás is érezhető a grafikus megjelenítésükön. A zene is változatos, ami annak a ténynek köszönhető, hogy minden pályán egy új opussal bővül a repertoár. A karakterek hangja viszont már nem az igazi, én úgy éreztem, hogy hiányzik belőlük a lendület és az egyéniség. Ez különben a szereplők személyiségeire is tökéletesen igaz.





Az irányítás a maga egyszerűségéből adódóan könnyed, de a célzásnál tapasztalható mizéria sokat levon a játszhatóság értékéből. A kamerakezelés inkább csak rajtunk múlik, ezért aki hamar ráérez, elégedett lesz vele, míg akinek mégsem áll kézre, az tuti fikázni fog. Összességében tehát egy egészen játszható anyaggal van dolgunk, ám azok az apró, mégis bosszantó fejlesztési baklövések megteszik a hatásukat.

A két tesztelt verzió között az egyetlen lényegi eltérés inkább csak elméleti. Gondolok itt arra, hogy a PS2-vel rendelkező játékosok alapvetően jól el vannak látva körökre osztott taktikai RPG-kel, amik között akad nem egy remekmű is. Na most, ilyen körülmények között, az ember természetesen valamivel finnyásabb, mint egy olyan platform tulajdonosa, amin ebben a stílusban mindössze a Metal Dungeon jelent meg. Ennek fényében szinte természetes, hogy az FTU megítélése mindkét oldalon más lesz. PS2-es szemmel ez mindössze egy átlagos stuff, amire nem kell feltétlenül sok szót vesztegetni, hisz tizenkettő egy tucat. És ez pontosan így igaz! Míg Box-os oldalról talán ez az egész egy új, eddig mostohán kezelt stílus elterjedésének kezdete – ami már igencsak időszerű volna.

Az FTU tehát egyszerre kudarc és remény.

SiD



FUTURE TACTICS: THE UPRISING

CRAVE / RENDER WARE

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

✔ megváltoztatható terepviszonyok
× célzás, semmi extra

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

XBOX – 1-2 Játékos, 42 blokk, xbox live

✔ megváltoztatható terepviszonyok, a stílus
× célzás

XBOX	PS2
6.5 pont	6 pont





SAMANOSUKE (SZERENCSÉRE) VISSZATÉRT

Ez a nagyszabású kaland 1560 nyarán veszi kezdetét. Japánban járunk, ahol a széteső birodalmat szeretné összekovácsolni a bölcs hadvezér, Yoshimoto Imagawa. A vezető pozíció megszerzésének reményében megállíthatatlanul tör előre seregével, egészen addig, míg Owari-ban utol nem éri őt is a végzet. A halál a tartomány urának képében érkezik. Nobunaga Oda alig kétezer fős, de jól képzett csapatával felmorzsolja a hódító harcosok sorait. Azonban a győztesek öröme sem tart sokáig, mivel egy nyílvessző fúródik Nobunaga torkába.

A küzdelem tehát döntetlennek tűnik. Azonban senki nem tudta még ekkor, mi játszódik a poklok legmélyebb bugyraiban. Egy titkos szerződés, egy szentségtelen paktum jön létre. Egy évvel később már érezhető a gonosz jelenléte a közeli Mino tartományban, ahol rejtélyes eltűnések, halálesetek jelzik a sötétség ébredezését. Mikor már Inabayama várában is tapasztalható a feszültség, amit a megmagyarázhatatlan esetek okoznak, Yuki hercegnő segítséget kér a fiatal harcostól, Samanosuke Akechi-től, aki rögtön unokatestvére megmentésére siet. Azonban későn érkezik, a lányt már elrabolta egy csapat démoni harcos. Hősünk bosszút esküdik, majd megfogadja: megtalálja a lányt mindenáron. A kaland pedig kezdetét veszi...



Útközben még egy női ninja is hozzászegődött (Kaede), ami azért érdekes, mert a lány eredetileg egy Samanosuke elleni merényletre lett felbérelve. Így tehát főhősünknek útitársa is akadt. Ketten pedig már elegek voltak ahhoz, hogy eljussanak minden baj okozójához, aki nem más, mint a démonok hercegével alkut kötött Nobunaga Oda. A végső összecsapásban azonban ő nem vett részt. A mindent eldöntő küzdelem az ifjú harcos, valamint a démonok fejedelme (Fortinbras) között zajlott le. Samanosuke az utolsó pillanatban változott át félelmetes erejű Onimusha harcossá, így sikerült legyőznie a gonoszt. Legalábbis az egyiket. Hiszen, miután a hercegnő és kis kompániája elmenekült, a barlangban még feltűnt egy pillanatra Nobunaga is. Samanosuke Akechi pedig nyomtalanul eltűnt. A világ sorsa így továbbra is kétséges, a történet pedig befejezetlen maradt...

ONIMUSHA 1-2

Ez volt tehát az első epizód története. Az Onimusha Warlords hirtelen jött, de nagyon nagy siker lett. A tradicionális Japánba helyezett klasszikus Resident Evil séma... a kicsit kalandosabb, kevésbé félelmetes/horrorisztikus beállítottság jót tett a Capcom üdvöskéjének. A francnak sem hiányoztak akkor már az élőhalottak, meg Racoon City. Nekem is nagyon bejött a játék, meg a sztori illetve a megvalósítás... vagy hétszer végig is játszottam a programot, ami mondjuk nem is volt olyan nagy dolog a csekélyke másfél/két órás játékidővel. A történeti szál azonban lezáratlan maradt. Ezért vártam nagyon a folytatást, ami meg is érkezett egy évvel később... és rettenetesen nagy csalódást okozott. Mivel így is mindenhol pozitív kritika fogadta, azt hozzáteszem: *legalábbis nekem*. Egy új, unszimpatikus főhős... sok beszélgetés, ajándékozgatás. Egyetlen kapcsolódási pontként Nobunaga szereplését lehet felhozni, de amúgy az egész Onimusha 2 elütött az előzménytől. Így hát nem is foglalkoztam vele sokat, a tesztet pedig Dzson vette át tőlem. *Én nem erre vártam folytatásként.* Amire igazán vártam, az kicsivel több, mint kettő és fél évvel az első rész megjelenése után érkezett meg hozzám.

Most... 2004 májusában. Láttam az előzeteseket. Felkészültem Samanosuke visszatérésére, a történet valódi folytatására. És egyáltalán nem zavart a nagy port kavaró időzavar, minek következményeként a mai Párizsba is ellátogathatunk. Valamint Jean Reno szerepeltetése sem késztetett semmilyen negatív megnyilvánulásra... hiszen Reno mestert eléggé kedvelem, a Godzilla trutyi amerikai változatán kívül idáig csak pozitív élményekben volt részem vele kapcsolatban. A lemez is végre megérkezett. A teljes játék. Az, amire én vártam már 2002-ben is...



A VÉGSŐ CSATA ELJÖVETELE

Miután behelyezzük a lemezt a gépbe, egy gyönyörű CG film fogad minket. Nobunaga Oda visszatért és erősebb, mint valaha. A Genma urat már nagyon nehéz lesz megállítani. Erre talán csak egy ember képes... Samanosuke Akechi. A bevezető animációban a már jól ismert főhőst láthatjuk, ahogy megtámadja a halott hadúr által összehívott sereget. Valami bődületesen jól néz ki a videó. A csontvázak olyanok, mintha valami filmet néznénk, a repkedő lények szárnyait alkotó bőrlebenyek pedig fodrozódnak a levegőben szállva. És akkor még nem is említettem a sereg kihelyezett parancsnokának, valamint a főszereplőnek összecsapását, ami egy rendkívül precízen megkomponált harcművészeti bemutató. FF minőség. (Pedig a Square-t nehéz überelni!) Miután a teljes sereg összeomlott, a parancsnok pedig Samanosuke kardjának áldozatává vált, láthatjuk Oda nagyúr csalódott arcát, ahogy a főhős neve hagyja el ajkát. Ezek után jön a főcím, és már a főmenüben is találjuk magunkat. A Capcom-tól megszokott opciók várnak minket, amik az új játék kezdése, mentett állás betöltése, beállítások, extrák szerepeltetésében ki is merülnek. A beállításoknál még az erőszakosság, valamint a vér erősségét/színét is kiválaszthatjuk magunknak. Az „extrák" pont egyelőre még csak egy soványka bemutatóból áll, de a későbbiek során megtölthetjük ezt a részt is. Tehát jöjjön az új játék.

ANYACSAVAR HARCOS MÓDRA

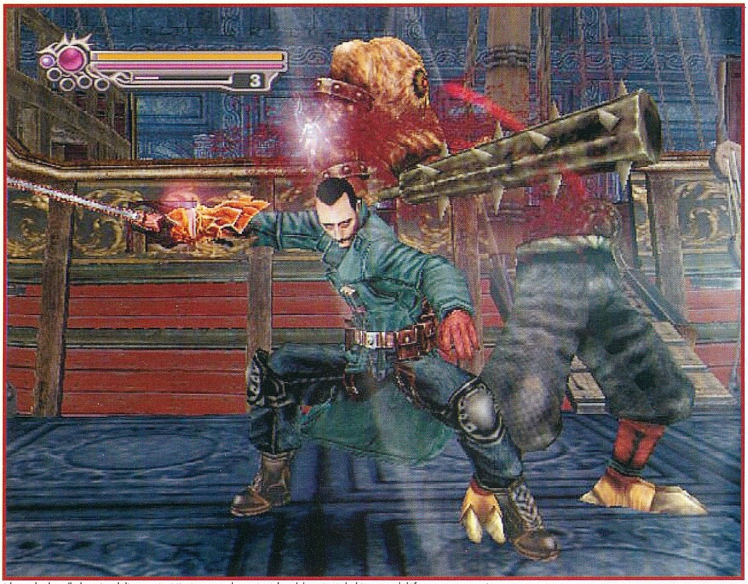
2004. Május... Franciaország, Párizs. Jacques éppen a fiával beszélget telefonon, mikor riadóztatják. A következő bejátszásban pedig már láthatjuk is, ahogy Párizst lerohanják a hirtelen megjelenő démoni hordák. Szinte percek alatt lemészárolják a lakosságot. Ehhez foghatót idáig a Resi kettőben, háromban láthattunk... igazán jól néz ki! Bár egyáltalán nem félelmetes... ami egyébként a teljes játékra is igaz. Egy huszáros vágással azonban véget is vethetünk a franciás idillnek, hiszen 1582-ben találjuk magunkat, Kyoto-ban, ahol Mitsuhide Akechi éppen lerohanni készül a Nobunaga főhadiszállását jelentő templomot. Ebben az ütközetben Samanosuke is részt vesz. Segítségünkkel ugyan el is jut a nagyúrig, de egy meglepő fordulat következtében (belekerül egy minden előzmény nélkül megjelenő „féreglyukba" – idő és tér között váltó megmagyarázhatatlan jelenség) a már említett párizsi mészárlás résztvevőjévé válik. Az első ember, akivel összefut, pont Jacques lesz, de a friss barátság nem mélyülhet tovább, mivel a francia úr japán hősünkhöz hasonlóan az idő foglyává válik és átkerül a Nobunaga hatalmától reszkető japánba. Bár a magyar „rieliti sóval" ellentétben itt nem kell egymás családját elvezetgetni a csere idejére... azért így is helyt kell állnia a két főszereplőnek. Már csak azért is, mert mindkettőjüknek egy feladata van: megállítani a démoni urat, valamint visszakerülni a saját korukba/lakhelyükre. Természetesen nem kevés segítségük lesz ennek elérésében... ezért kicsit ki is térnék a szereplőkre.

CAST

Samanosuke Akechi: Az első részből már jól ismert harcos. Egyetlen célja az, hogy megállítsa a gonosz Nobunaga Oda fejedelmet, aki immáron nem csak saját jelenének jelent halálos veszedelmet, de még a mai kor Francia országában is hatalmas galibákat okoz alattvalóinak segítségével. Ő az egyik főszereplőnk. A már megismert szúró/vágó fegyvereket használja, valamint íjász tehetségével is villoghatunk néhányszor.

Jacques: A francia rendőr még fel sem tudott eszmélni a Párizs lerohanása okozta döbbenetből, már egy





idegen korban/helyen is találja magát. Miután megtudja, hogy csak akkor juthat haza, ha Nobunaga uralma megdől, aktív részese lesz a történetnek... fontos kulcsfigurája a világ megváltásának. Bár neki talán elsődleges célja, hogy visszajuthasson szeretett fiához, Henrihez. Ő a másik főszereplőnk. Eleinte lőfegyverrel rendelkezik, de hamarosan ostort lelhetünk számára, majd a későbbiekben kardot és buzogányt is. Ellenben a lőfegyverek (pisztoly, puska, íj) használata innentől fogva megszűnik számára létezni.

Ako: Úgy néz ki, mint egy kis tündér. Apró kis lányka, fekete szárnyakkal. Képes időben és térben mozogni, ezzel a képességével pedig hasznos segítője lesz a démoni erők ellen harcoló csapatnak. Ráadásul mindig segíti embereinket jó tanácsokkal, használható ötletekkel. Valamint fontos cuccokat is ad nekünk mindig, de erről majd később. Nem játszható karakter, viszont nagyon fontos/aktív részese a kalandoknak.

Michelle: Szintén rendőr a jelenkori Párizsban, még ha ez nem is látszódik nőies megjelenésén. Miután Samanosuke megmenti az életét, valamint kiderül az is, hogy egy oldalon állnak... jó segítője lesz a japán harcosnak. Légtöbbször csak követ minket, hogy lőfegyverével pusztítsa a támadó szörnyeket, de néha még az irányítását is átvehetjük. Ilyenkor a klasszikus Resident Evil érzésben lehet részünk, hiszen csak lőfegyvere van, amivel hasonlón haladhatunk/küzdhetünk, mint az előbb említett sorozatban.

Egyéb szereplők: Bár nem játszható karakterek, érdemes még megemlíteni Jacques fiát (Henri), aki néha szintén segít nekünk. Mellette még ott van a jó oldalon egy másik japán harcos is (Heihachi), aki első második találkozásunktól csak közvetve segít nekünk, de a program végigjátszása után már egy extra kis játékot is megnyithatunk, amiben ő a főszereplő. Rajtuk kívül még van a rossz oldal két főhőse is: Nobunaga, valamint Guildenstern. Előbbit garantáltan nem kell már bemutatni, de utóbbi is ismerős lehet már, hiszen szerepelt korábban is. Furcsa (kicsit vicces) beszédéről, koponya fejéről lehet felismerni.

IN GAME

Az már az első pillanatokban is látszódik, hogy nem sok minden változott. Az alap megmaradt. *Csak még szebb minden.* Most is meghatározott útvonalakon haladhatunk, külső nézetből/rögzített (esetleg szolidan követő) kameraállásból láthatjuk magunkat, a harcok pedig valós időben zajlanak. Megmaradt a normál vagdosás (lőfegyvernél értelemszerűen lövöldözés), a védekezés, a kegyelemdöfés (földön fekvő ellenfélnél), vagy a kritikus csapás, amit akkor tudunk bevinni, ha éppen támad valaki, és pont jó időben csapunk/szúrunk. Bár időnként megmaradt az előre tárolt hátterek használata, azért most már szinte minden poligonos. Így végre teljes pompájában élvezhetjük Japánt vagy Párizst.

HELYSZÍNEK

Maga a játék is vagy négyszer hosszabb, mint az első rész... de elmondható, hogy helyszínekből is legalább ennyiszer több van! Párizs, Kyoto, Notre Dame, egy kis japán falu, egy titkos víz alatti bázis, csatornarendszerek, állatkert, egy hatalmas kolostor, jég borította tó, vagy Nobunaga ősi birodalma és mondjuk az Eiffel torony. De lehet, hogy ki is hagytam valamit. Ráadásul ezek a helyek mind nagyon szépek, változatosak... valamint megfelelő egyéniséggel is rendelkeznek.

A HARCOK

A képernyő bal felső sarkában rengeteg dolgot láthatunk. Először is van az életerőt jelző sárga csík, azután a mágikus energiát jelző kék csík, a fejlesztésekhez felhasználható lila csík, valamint pár kis gömb, amik akkor vehetők igénybe az Onimusha átváltozáshoz, ha már mindegyik bogyó fel van töltve. A feltöltését (vagy a többi csík pótlását) éppen úgy a leölt szörnyekből kiszívható lelkekkel végezhetjük el. Erre egyedül Michelle nem képes (neki nincs is mágikus ereje), viszont vele lehet találni különleges karkötőket is, amikben gyűjtögethetjük a felszabaduló lelkeket... az így összehozott cuccost meg azután leadhatjuk valamelyik illetékesnél is, aki tudja használni. Jacques meg az íjat nem képes használni, mint azt már mondtam, viszont nála van egy olyan képesség, amivel rejtett/magas helyeket is el lehet érni. Ez annyiból áll, hogy nem csak az ostort, de még a kardot (mint Ivy az SC-ben), buzogányt is meg tudja nyújtani, hogy azután láncként használja. Amikor fényesen csillogó bogarakat látunk lebegni a levegőben, akkor következik el ennek az akciónak a pillanata. Csak meg kell találni a megfelelő szöget ahhoz, hogy a bogár zöld legyen, majd bele kell kapaszkodni. Egy kis repülés és már máshol is találjuk magunkat.



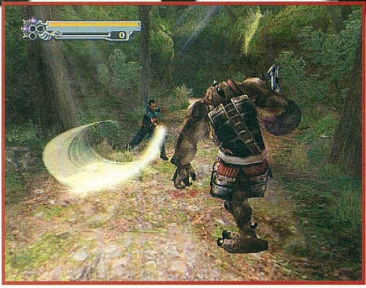
Menteni, fegyvereket/páncélokat fejleszteni a kéken ragyogó tükröknél lehet. Találhatunk még kis zöld köveket is... ezekkel Ako ruháit (ezeket is útközben lelhetjük meg) lehet működésbe hozni. Így különleges képességei lesznek, amik befolyásolják a harcokat, vagy a lelkek gyűjtését. De a kis lény még egy nagyon fontos dolgot tud...

UGRÁLÁS AZ IDŐBEN

Mint az már kiderült: 1. Samanosuke és Jacques két külön időben, helyen harcol. 2. Jacques nem tudja használni az íjat, viszont vele is folyamatosan fellelhetünk ilyen-olyan nyílvesszőket. Amit pedig még













nem említettem: időnként azonos helyeken is jár a két szereplő, azonban vannak bizonyos változások ezek a helyszíneken… köszönhetően a pár évszázadnak, ami a hőseink között van. Így valahol találhatunk egy-két széttörhetetlen ládát a múltban. A jelenben azonban ez már elrohadt teljesen, így darabokra lehet törni. Ez a helyzet azonban egy teljesen egyszerű problémamegoldást kíván. A bonyolultabbaknál már olyan kellemetlenségekkel kell szembenéznünk, mint hogy a rendőrnek kellene valami kis korong egy ajtó megnyitásához… azonban az említett tárgy a jelenben van. Ilyenkor kell használni a mentőhelyek melletti rózsaszín portált. Ezzel Ako-t küldhetjük el a másik főszereplőhöz, méghozzá úgy, hogy még tárgyakkal is megrakodhatjuk. Nyílvesszők, gyógyító csomagok, továbbjutáshoz szükséges tárgyak. ***Ez a lehetőség pedig nagyban megváltoztatja a játékmenetet is.*** Nagyon érdekes ötletnek tartom, ami nagyon feldobja az alap hangulatot is. Ráadásul teljesen logikusak a helyzetek. Kis gondolkodással a legnagyobb rejtélynek tűnő pillanatokon is túl lehet jutni. Két példa: 1. Samanosuke idejében már nem működik egy lift, ami fontos lenne a továbbjutáshoz. Jacques meg is találja a generátort, amiből ki lehetne venni az erőforrást, de nem tud bejutni hozzá, mert az odavezető bogárnak eltörött a szárnya. Így a japán harcossal megszerezzük, majd elküldjük a vele talált szárnyat, azután a rendőrrel így leszedhetjük a meghajtót, amit visszaküldve már Samanosuke-vel is beindíthatjuk a felvonót.

2. A kolostor kertjében Jacques-t irányítva elültethetünk egy növényt, ami a jelenben már egy kifejlett fával egyenértékű, így Samanosuke bőrében már lemászhatunk rajta… avagy eljuthatunk a kertbe, ami előtte zárt terület volt számunkra. Ezek a feladványok, időbeli ugrások nagyon feldobják a hangulatot, pedig ezek nélkül is lenne elég feladat…

FELADATOK, LEHETŐSÉGEK

Alapot adó feladatoknak ott a megszokott emblémát ide tesszük, kulcsokat megtaláljuk móka. Ez már leköti annyira a játékost, hogy elüldögéljen egy program mellett. Ez felett azonban még ott az előbb említett ugrálás az időben. De hogy egy pillanatig ne unatkozzon senki, egyéb kis rejtvények is várnak ránk. Vannak most is kódos ládák. Ezekben élet-erőt, vagy mágikus erőt növelő (a maximumot toldja meg) medálok. A kinyitásuk egy kisebb logikai feladványnak felel meg. Van egy tábla, aminek egyik végéből el kell vezetni egy vonalat a másik végébe. A tábla kockákra van felosztva… egy kocka pedig hiányzik, így ide-oda tologathatjuk a többit. Nagyon jópofa, ráadásul egyre nehezebb is. Van olyan, amikor a célban már két pont látható, amivel össze kell kötni a kiindulási helyet. Ládából egyébként van még a hagyományos, amit bárkivel kinyithatunk, de ezeken kívül még két új fajtával is összefuthatunk. Az egyiket csak Michelle segítségével nyithatjuk. Neki találhatunk benne fegyvereket. Érdemes rájuk odafigyelni, mert sokszor értékes fegyvert találhatunk. A másik új láda Ako részére van. Ezek a dobozok eléggé el vannak rejtve, alig láthatjuk meg őket, és teljesen nem is tudunk odamenni melléjük. Meg kell találni a legközelebbi helyet, ahonnan már érte is küldhetjük a kis tengu-t. De visszatérve a feladványokra. Vannak még más logikai fejtörők is. Ilyen, amikor az égitestek ábráinak segítségével kell háromszor végiglépkedni egy kőkockákból kirakott lapon… Vagy az, amikor memóriajátékokhoz hasonlatosan kell a gombokat lenyomogatni. Ötlet, lehetőség van bőven. Ennek pedig meg is van az eredménye. Jöjjön tehát az értékelés!

PONTOT TETTÜNK A VÉGÉRE

Természetesen ezt a részt ismételten végigjátszottam. Sokat vártam rá, hogy megtehessem. De azt kell mondanom, hogy megérte a várakozást. Eleve nagyon szép az Onimusha 3. A környezet, a karakterek… minden. A víz például *gyönyörű*! Belesétáltam egy patakba, és csak lestem, hogy néha a szakértő kezek miket tudnak kihozni ebből a remek kis gépből, amire azonban jórészt amatőrök készítenek gyenge programokat… vagy profik trehány munkákat. Ismét egy bizonyíték, hogy meg lehet dolgoztatni ezt a hardvert is! De egyben a játékmenet arra is példa, hogy nem kell csillogó-villogó 3D-s szabadság a remek hangulathoz. Szóval.

A víz gyönyörű. A helyszínek sokszor szintén lenyűgözők… például **ahol Jacques először lengedezik át a szakadék felett, ott majdnem elhagytam az állam**. Már majdnem Ninja Gaiden. A Serious Samben talán ilyesmit akartak kihozni a játékosokból a vízeséssel. Ott nem sikerült. Itt igen. A lángoló templom tüze szintén szemet gyönyörködtető. Igazából rengeteg helyet lehetne még említeni, de aminél teljesen kiakadtam, az a végső összecsapások előtti nagy csatajelenet, amiben Samanosuke megidézi az Oni sereget, aminek harcosaival vállvetve harcolhatunk az élőhalott horda ellen. Most mit mondjak erre? Dynasty Warriors, Onimusha köntösben. *Vazzeg…* Azért ez egy kicsit durva volt! Eljátszogattam volna mér egy pár órát ezzel a résszel. (Ha már mindenáron akarnak majd valamilyen folytatást, akkor vagy ezt az irányt javaslom, vagy az online lehetőséget – nem lehet rossz mondjuk négyen vállvetve küzdeni ebben a világban.)

Na, de haladjunk tovább. A játszhatóság már-már tökéletes. A harc eddig is jól kiforrott volt, ez nem is változott. A kameraállások többnyire szintén rendben vannak… ráadásul kijavították azt a marhaságot is, ami miatt annyira sírtam anno. Ténylegesen arra gondolok, hogy csak az iránynyilakkal lehetett mozgatni emberünket. Most már van analóg karos mozgatás is. Egyedül az zavart, hogy ha gépi játékos kísért minket segítségként, az néha lecövekel, és úgy kell tolnunk, amíg nem lesz elég széles a hely, hogy kikerüljük (ez többnyire akkor van, ha a hátunk mögött halad, mi meg valamiért vissza szeretnénk menni). Azonban ez sem annyira zavaró, és ritkán fordul elő. A szavatosság (műfajához mérten) tökéletes. Kábé négyszer olyan hosszú, mint az első rész. Egyszeri végigjátszásra is megfelelő, de ráadásul rengeteg extra is behozható. Hogyan készült videó, új ruha (ez is elég vicces – hasonlóan az első rész pandás rucijához –, de az igazi élvezethez nem szabad elnyomni az átvezetőket sem), alapból nálunk lesznek a fegyverek, Easy fokozat, satöbbi. Megéri többször nekifeküdni. A zenék, hangok szintén nagyon jók lettek. Ahogy a hangulat is a maximumot hozza. Félelmetesnek ugyan nem félelmetes, de ahogy azt már mondtam az első résznél: ez egy kaland/akció játék. Az állatkertben talált verem még így is túl véres volt a megszokottnál. De talán az egész játék véresebb, mint az eddigiek. A legfontosabb pedig az, hogy végre lezárhatjuk a történetet, mert a végigjátszás alatt mindenre fény derül… végére pedig mindenki elnyeri méltó jutalmát. (Bár a stáblista utáni videót kihagytam volna. Nem akarok újabb erőltetett epizódot, vagy egy Blade Warriors jellegű szemetet.)

A játék tehát *remek lett*! A legjobb rész. És itt kell abbahagyni. Vagy valami következő generációs gépen majd újra kitalálni valami formabontó ötletet. A Demon Siege a stílus egyik legjobbja lett. Pontozásánál nem voltam nagyon határozatlan…biztosan 9-10 pont között gondolkodtam. A kilenc gyorsan kiesett, mivel nem fejezte volna ki a program minőségét… *Kötelező*, és mert **ezen a konzolgeneráción már jobbat nem nagyon lehetne alkotni. Ebben a műfajban persze…** Martin majd kijavít, ha úgy gondolja… de szerintem a történet vége megérdemel ennyit. Aki szerette az első két epizódot, az szaladjon megvásárolni a hármas részt… aki pedig nem kedvelte, annak most sem fog többet nyújtani. Érdemes azért próbálkozni vele!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (378KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

✔ remek befejezése a sorozatnak…
✕ … a biznisz gépezetét ismerve legalábbis remélem

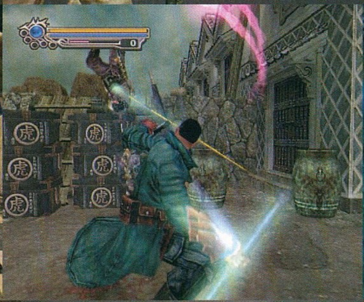
9.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Kicsit kijavítottam, de nem úgy, ahogy Gábor fiam képzelte – az Onimusha 3 elnyerte végső jutalmát. Én nem adtam volna neki 9.5-öt, inkább egy egész ponttal kevesebbet, de ez csak egy dolog, mert én nem vagyok Onimusha rajongó. Sajnos ez nem az a játéktípus, és nem is az a hangulat, ami engem iszonyatos felülpontozásra Majd a Killzone. Gyerekek, az valami nagyon kemény okosság lesz!



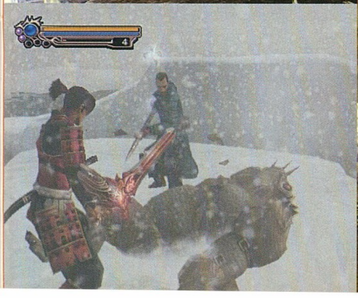




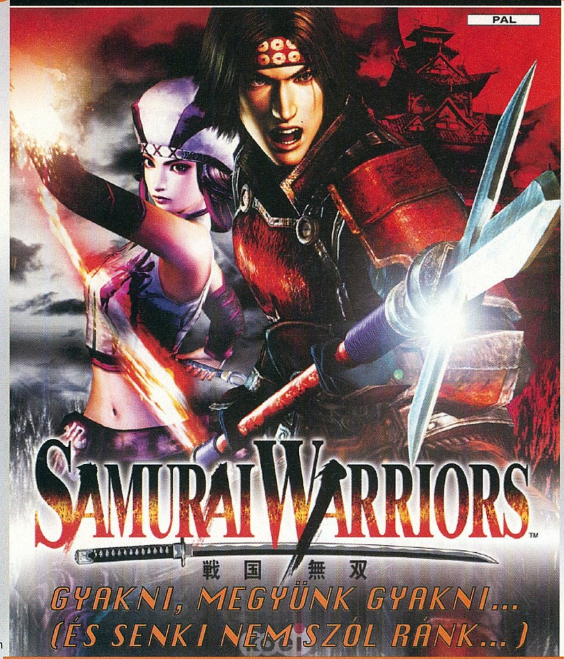












A HENTELÉS

Régi (táblás) szerepjátékos kifejezés, akárcsak a gyakás – bár ez utóbbinak van némi szexuális múltja is a köznyelvben, de ezt most hagyjuk. A szó lényegében az öncélú öldöklést jelenti, amit egy másik szakkifejezés által leírható dolog miatt tesznek, a tápolás miatt. Az adott karaktert természetesen azért kell tápolni, hogy még hatékonyabban gyakjon, és a kör bezárult. Persze igen sok játékban kell aktuális kedvencünket szintről szintre feltornázni, de az olyan game, ami csupán ezt a nemes feladatot tűzi célul, nem túl gyakori. Eme kis csoportba tartoznak például a Dynasty Warriors, Chaos Legion és Drakengard nevezetű termékek is, amiket ugyan az átlag nagyközönség általában kerül, de természetesen nem teljességgel élvezhetetlenek, hiszen azért sokan vannak olyanok, akik szívesen leülnek egy kis kontroller amortizálásra velük.

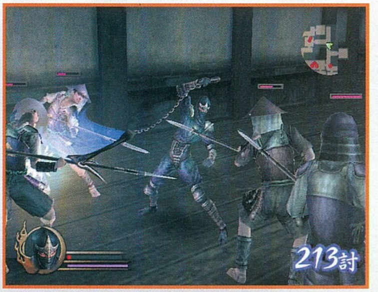
Bevallom, én nem tartozom eme csoportba, mert bár a teszt miatt szívesen eltöltök pár órácskát a megszámlálhatatlan ellenség leöldösésével, de önszántamból inkább foglalkozom a Beyond Good & Evillel vagy más, intellektuálisabb készítménnyel. Ezzel nem a játékot vagy a stílus kedvelőit kívánom fikkantani, és az a pár óra önfeledt irtás valóban jó elfoglaltság, csak ez tényleg az a dolog, amire illik a *rétegjáték* definíció – csak én nem ezzel a réteggel vagyok bevonva. Hmm, most eltöprengtem egy csöppet, mert ugye minden játék rétegjáték, hiszen egy FPS-sel is az FPS-t szerető réteg játszik, autóssal az autós réteg, és így tovább. Na mindegy, értitek remélem mit akarok kifejteni. Nézzük hát, miről szól az aktuális gyakás.

A TÖRTÉNET

A címe szerint szamuráj harcosokról szól, de akkor nem tudom, hogy miért van a választható karakterek között egy kiscsaj speciális golyós kalapácsával (elég érdekes találmány), és egy ninja is a derékszögű fegyvereivel. A szamuráj kifejezést a japánok különben nem kedvelik, ha az őseikről van szó, mivel az említett kaszt végül is egy harcos szolgarend volt, akik uruk parancsait hajtották végre pénzért. A szamuráj szellemiséget inkább a „bushi" szó használata adja vissza, aminek jelentése körülbelül annyit tesz, hogy harcos lovag, iskolájuk pedig az ebből származtatott bushido.

A bushido egy eléggé összegyurmázott dolog, amit a japánok tökéletessége való törekvése csiszolt mesteri formára, és megtalálhatóak benne a sintoizmus, zen-buddhizmus, valamint a kínai filozófus Menciusz és Konfuciusz tanításainak egyes elemei is. Ezt az utat hanyagolták el a szamurájok később, mikor már az eszmét elnyomta a hűbérúr-rendszer pénzen alapuló hatalma. Akit érdekel a téma, az olvassa el az ezen időkben íródott Hagakure-t, Jamamoto Cunetomo legendás és méltán híres gondolatait, mert a játékban sajnos csak hentelni fogunk mindenféle komoly történeti háttér nélkül, és ugyan egy ismerős nevet felfedeztem – a két story teljesítésével megnyerhető Date Masamune-t –, viszont hogy a többi karakter mennyire volt valós személy, azt nem tudom. Voltaképpen a game igazán csak a japán régióban tudja teljesen lekötni a játékosokat, mert olyan ez, mintha ott akarnánk eladni egy európai történelmi játékot, mondjuk Napóleon korabeli szereplőgárdával és háttérrel. Ők is gyaknák az angolok végtelen seregeit, fejlesztenék a tábornokokat, röhögnének a fura kalapos Bonapartén, aki mindig dugdos valamit a kabátja alatt és annyi. Én is csak annyit érzékeltem a történetet szolgáló animokból, hogy X és XY megy XYZ ellen, majd jöhetett az órás, félórás mészáros munka. Ezek figyelembevételével nem ér csalódás senkit remélem, aki megy és megveszi az alant kibelezett stuffot egy kis hentelésre. (Értitek, kibelezés = hentelés, ha, ha.)







A KEZDET

Szépen indult egy középes minőségű introval, aminek a végén egy Dragonballos Son Goku forma, zöld harcos jelent meg, én pedig realizáltam magamban, hogy mégis inkább az Onimusha 3-mat kellett volna választanom tesztalanynak, mikor Martin elém tette a két stuffot. Fene gondolta volna, hogy ez egy ilyen húsdarálós cucc lesz, mikor én a címe alapján valami jó kis Way of the Samurai féle dolognak néztem. Így jártam. Az azért örömmel töltött el, hogy a Dolby Surround és DPLII hang támogatást nyert, csak ebből nem hallottam semmit a játék folyamán.



A kezdeti karakterek száma nem túl nagy, csupán öt fővel lehet az irtást megkezdeni, de később ügyesen nyerhetünk még hozzájuk olyan tizet. Ezek az emberek viszont viszonylag sok fejleszthető tulajdonsággal rendelkezve érdekessé tehetik a tápolás menetét! Van ugye a négy alap: az életerő, a Musou-nak nevezett spec támadás, valamint a jól ismert Attack és Defense. Viszont ezeken belül külön van Atk/Def érték ranged (távolsági) fegyverek ellen, amilyenek a nyilak és puskák, lovas támadásra és védekezésre, kardra, lándzsára, nagitanára (basszus nem jut eszembe a neve; tudjátok, ez olyan nyeles dolog mint a lándzsa, de végén nem hegyes szúrócsúcsban, hanem enyhén ívelt pengében végződő cucc), és ezenkívül még sebesség, ugrás és fürgeség ügyben is cseperedhet a kiválasztott hősünk. De ez még nem minden, hiszen ezek csupán az alapok, és erre jön még a 38-40 megszerezhető skill!

Van itt minden, amivel tovább tökéletesíthetjük amúgy is harcra termett emberünket: dupla ugrás, speciális falak áttörése, dupla értékű támadás / védekezés / gyorsaság alacsony életerőnél, szövetséges csapatok moráljának a növelése, ha mellettük harcolunk, értékesebb tárgyak találása, egészségnövelő ital hatékonyságának a növelése, automatikus védekezés mozgás közben, és még pár gombkombinációval előhozható speckó támadás. Ez az elég jó tápolási lehetőség megdobja az egyhangú hadakozást, legalábbis ad valami célt a misszió feladatok mellé, növelve ezzel valamit a szavatosság értékén, ami mindenképp jobb, mint ami a Drakengardnál volt. Pláne, hogy itt nem csak magányosan kell szembeszállni az ellenfelek lassan fogyó hadával, hanem végre látunk szövetséges csapatokat is, akik nem lehetnek túlfizetve, mert csak ácsorognak a velük szemben ugyancsak ácsorgó ellenséges fickókkal és néha szúrnak egyet. Ennél sokkal jobb segítséget nyújtanak viszont testőreink, akik szintén tápolódnak a gyakás során, és mi választhatjuk meg létszám limittel, hogy hány ninja, muskétás vagy fegyveres fickó szedje le rólunk a kellemetlenkedőket. Sajnos ezt nem találtam elég hatékonynak, mert az nem segítség, ha az ellenünk támadó 25-30 főből megölnek kettőt amíg mi tizenötöt. A badigárdok négyféle módon tevékenykedhetnek: a normal, charge, defend és shiled módokon, amiből az első kettő aktív támadásos, míg az utóbbiak inkább a mi védelmünkre koncentráltak. Értékeik nem olyan összetettek, mint a miénk, és szerintem a játékot testőrség nélkül is végig lehet vinni az alsóbb szinteken, szóval aki mindenképp szívatni akarja magát brutál fokozaton, az lehet, hogy némi segítséget lel ténykedésükben. Ezek lennének nagyjából a karakter rendszerről elmondható infók. Nem egy RPG ugye, de ez nem is olyan játék.

A LEHETŐSÉGEK

Elég sokrétűek ahhoz képest, hogy egy *hentcentrikus* játékkal van dolgunk. Rögtön itt van a hősgenerálási lehetőség, ami a ***New officer mode***-on belül keresendő. Sajnos a kinézetét és a ruházatát nem tudjuk megváltoztatni: adva van négy srác és négy csaj azt' annyi. Nevet azért adhatunk teremtményünknek, akár véletlenszerűt is, ha lusták vagyunk, és jön a generálás lényege, a többéves edzés – természetesen nem valós időben. Egy évben három feladatot kell teljesíteni (időlimitre



persze), amit mestereink osztályoznak, és különféle tulajdonságainkat növelhetjük velük.

Jut eszembe, testőrséget is kreálhatunk, vagyis inkább módosíthatunk bizonyos keretek között, de érdekes módon az az ***Options***-ben kapott helyet, nem a ***Fight*** főmenüben (a pórnépség). Itt a ***Create bodyguard unit***ba menjünk értelemszerűen, ahol az egység kiválasztása után az osztályukat (class), nevüket és az egyes tagok neveit adhatjuk meg. Ezekből a Class érdemel bővebb kifejtést, mivel itt determinálhatjuk azt, hogy a csapat milyen irányban fejlődjön a harcok során. Ezt egy ötszög reprezentálja, aminek a csúcsain öt érték kapott helyet (life, musou, speed, attack, defense, speed), és benne egy kék mező jeleníti meg a balanszot, a fő fejlődési irányt. Ez az egység alaptulajdonságai mellett hat osztályból ad lehetőséget választani (gyalogság, lándzsások, ninja, íjász, muskétás, női ninja), és nem nehéz kísérletezni vele – feltéve, ha az ember tudja is, hogy mit akar.

A ***Free mode*** a szabad harc az eddig már teljesített pályákon, akár egy másik szereplőén is, és szintén ide került az a kétjátékos mód, amiben szamuráj barátunk segítségével arathatunk győzelmet az osztott képernyős, igen csak ködös harcmezőkön. Van ugyan egy ***VS mode*** is, de itt csak három lehetőség szerint versenyezhetünk, hogy ki a jobb. Ezek a *Showdown*, ahol az *„egész ellenség kiirtása”* bonyolult feladatát kapjuk, a *Pursuit*, amiben az nyer, aki először kapja el Goemont (ez nem egy betegség, hanem az ellenséges fővezér), és a *Strike*, amit akkor csinálunk jól, ha mi vertünk le ezer ellenfelet hamarabb.

Mi is van még… Ja igen, a ***Survival*** mód, ahol nem a Bagi-Nacsát kell túlélni, hanem egy ellenséges kastélyban fentről lefelé vagy fordítva haladva teljesíteni minél több szintet. A ***Challenge*** alatt pediglen hétféle feladat típusban mutathatjuk meg a világnak, micsoda nagy harcosok is vagyunk. Ezek csak úgy érintőlegesen: *Melee* – mészárlás, Musou – spec támadás, *Combo* – a leghosszabb támadás gombkombináció a nyerő, *Archery* – nyilazgatás, *Deflect* – amikor ránk nyilaznak és ezeket is el kell hárítani (úgy, hogy a kardunkat teniszütőnek használva visszaütjük a nyilakat a feladónak, amit a harcmezőn is megtehetünk de nekem olyan háromszor sikerült, az is véletlenül, mert eléggé oda kell figyelni az időzítésre), *Burst* – egy pálya adott pontjának elérése időre, csapdákkal tarkított helyeken, és a *Riding*, ami egy kis lóverseny szintén időre, pár akadállyal – amit a Háromszöggel ugrathatunk át, és utunkba álló ellenségekkel vegyítve.

MARTIN BELESZÓL!

Kuncogva olvastam végig ezt a tesztet (nem csak drága Dzson fiam poénjai miatt), és azon filóztam, hogy ezt így egy az egyben, szóról-szóra be lehetne tenni egy Dynasty Warriors game tesztjének is. Mi ez, DW 5, csak új néven? Rájött a Koei, hogy ha a végletekig tápolhatóvá teszi kedvenc játéksorozatát, újabb 1 hónapra a TV elé szegezi azokat a megszállott DW rajongókat, akik eddig kb. 227415 ellenfelet vertek le a széria különböző epizódjaiban…?





Mindezekből nekem az tűnt ki, hogy aki rákattanós típus az ilyen öldökléses programokra, az ellesz vele jó darabig, főleg a játék gerincét képző ***Story*** mód küldetéseit is figyelembe véve. Ezek ugyanis az egyes Stage-eken belül még külön fejezetekre vannak bontva, hosszadalmas attack gomb nyomkodást ígérve nekik.

A JÁTÉK

Logikailag nem nehéz, indulásnak pedig egy igen hasznos taktikai térképet kapunk, amit játék közben is elemezgethetünk kedvünkre. Ez feltünteti a szövetséges kék és ellenséges piros csapatokat, mindezeket lebontva névre, típusra, morálra és vezérekre, láthatjuk a rendelkezésre álló időt – ami általában fél óra, és szerintem a játék nehézségét ez adja, mert a halált mindig sikerrel kerültem el a harcmezőn, de volt pár time outos veszteségem. Az igen bonyolult győzelmi és vereség kondíciókat is feltüntetik, ami jellegzetesen az *„öld meg az ellenség vezérét – elesik a mi vezérünk”* szavakkal biztat minket, és a történetet is elolvashatjuk a Kör gombra nyomva, csak győzzük megjegyezni benne a japán neveket. Harcunkra felkészülvén az X-szel szereljük fel hősünket a testőrséggel – amit érdemes a story összes csatájában megtartani, hogy szépen fejlődjenek és cseperedjenek, kiválaszthatjuk a feladathoz leginkább illő fegyverünket – ha nyertünk ilyen jó kis módosítókkal felstuffolt szerszámokat, és az ugyancsak jutalomképpen szerzett tárgyaink között is kotorászhatunk, amikkel alap értékeinket növelhetjük például. Ezen értékeink időlegesen a mészárlás közben is ugorhatnak, jellemzően ellenséges főember leölésekor kapott itemekkel, dupla sebességet, támadóerőt meg ilyesmi következményeket vonva maguk után. Ennyi bevezetés után harcra éhesen ugrottam én is a csatába, amiről lényegre törően ennyit lehet mondani: *giga gyakás*. Mentem, kardoztam, mentem, kardoztam, mentem, leütöttek vagy mi, amitől csillagokat látva dülöngéltem egy helyben mint egy részeg, mentem, ládákat törtem szét életerő és egyéb cuccokért, mentem, nyilazgattam (nem túl hatékony csata közben), kardoztam, és így tovább. Ez így elég egysíkúnak hangzik, de meg lehet benne találni a rejtett szépségeket. Például a fix kamerát, ami nem forgatható, csupán a főhős mögé ugratható egy gomblenyomással, és két nagyítási állapottal rendelkezik, amik között nem több, mint 30cm különbség van. A kamera gomb érdekes módon defaultból a strafe, vagyis oldalazás eszközlője is lenyomott állapotban, ami kissé fura. Ez izgalmasabbá teszi a harcot, mert ha tudni akarom, hogy mi van a hátam mögött vagy oldalra tőlem, akkor először is arra kell fordulnom, majd a kamerát a hátam mögé helyezni, mialatt ügyesen hátba veregetnek pár kardcsapással a türelmetlen ellenfelek. Főleg a főellenfeleknél jelent ez gondot, mert egy általános tömegjelenetben néha azt sem tudtam, hogy én hol vagyok és csak aprítottam a fickókat vakon, de egy 2.5 méteres, lerohanós támadással operáló főembert azért jó lenne jobban nyomon követni, hogy ne daráljon le a hátam mögül előrohanva.

A csata teljesen szokványos, már ami ezt a stílust jellemzi, információnak megkapjuk a piros életerő csíkokat a fejek felett, a vezérek dumáit, valamint a némileg használható csapatinfókat, pl. hogy XY embereinek a morálja éppen csökkent. A gyalogos harc mellet üdítő színfolt az, ha találunk lovat, és nyeregbe pattanva legázolhatjuk az ellenünk törőket, Háromszöget nyomva futás közben ugratáshoz, vagy álló helyzetben kapálódzáskor (a paci felemelkedik és első lábaival a földre üt) kisebb detonációkat létrehozva, de mi is ütlegelhetjük a gazokat onnan fentről. El tudnék képzelni egy aknásítást is, amikor lovunk helyes kis gombócokat telepít a hátsó részéből, de a készítők sajnos nem gondoltak ilyen hasznos dolgokra. A ló egyetlen hátránya az, hogy igen nehézkesen fordul, ezért frontális támadáson kívül nem nagyon használható semmire, és a feje érdekes módon eltűnik az épületek falában, ha nekimegyünk forduláskor. Viszont a lovon valamennyire sérthetetlenek vagyunk a talpas népséggel szemben, akárcsak az ellenfél lovasai, de egy jól irányzott ugró támadással hamar levernek minket a biztonságot adó szőrös hátról. Jópofa dolog galoppozni, de a játszhatóság inkább a fegyveres harc miatt kap *jót*, mint a lovaglás miatt.

A TÖBBI…

…jellemző, mármint a grafika, hangok terén maradjunk annyiban, hogy visszafogott élményt adnak (*közepes* alja). Szürke, színtelen hátterek, az elmaradhatatlan köd, némi eső effekt, szemeink előtt kinövő és virágot termő bokrok, kissé gépszerű animáció, pár széttörhető cucc és annyi. De aki gyakóréteg-játékos, az úgyis hozzászokott ezekhez, és a harci részre koncentrál, ami megérdemli a *jó* minősítést. Gyakran gyakoroljunk a gyakorlótéren a gyakorlatokat, hogy gyakorlatilag is gyakorlott gyakókká nemesedjünk hát.

Dzson gyakornok



SAMURAI WARRIORS

EA / KOEI

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (300KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ igen masszív hentelés
✕ igen hamar meguntam

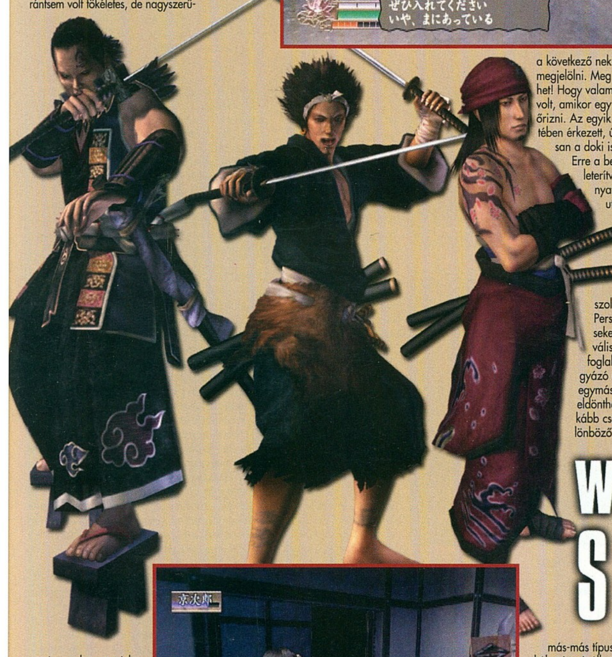
6.5 pont

A SZAMURÁJ ÚJABB ÚTJAI

Ha a játékos vagy filmes világot nézzük, azt hiszem nyugodtan kijelenthetem, hogy nincs is hálásabb téma a „szamurájosnál". Tudja ezt minden épeszű cég, hisz az emberek fejében mindig valami misztikus, kicsit megfoghatatlan kép ugrik be a szamuráj szó hallatán.

A távoli Japán ezen harcosai mindig az erőt és a kitartást képviselték a szememben. Ezen tulajdonságok miatt biztosan ti is eljátszottatok már a gondolattal, milyen is lehet egy igazi – európai értelemben vett – középkori szamuráj élete. Jómagam is sokszor elméláztam azon, hogy milyen is lenne egy adott történelmi korban egyszerű emberként, netán harcosként élni. Végignézni a piramisépítést Egyiptomban, találkozni az ókori kelet királyaival, bejárni az ókori Görögországot, Rómát, részt venni a keresztes hadjáratokban, megfordulni Mátyás vagy a német-római V. Károly udvarában, esetleg megpillantani, milyen is volt Napóleon. És természetesen ott vannak a szamurájok, akik a keleti misztika hatására talán még vonzóbbak, mint a felsorolt korszakok és azok képviselői. Ezért is volt különleges két éve (teszt az 52-esben) a **Way of the Samurai** megjelenése, melyben egy szamuráj életének irányítását kellett átvenned. A játék korántsem volt tökéletes, de nagyszerűen visszaadta azt a jellegzetes, szamurájokra jellemző hangulatot. Így aztán nagyon örültem a most megjelent második részek.

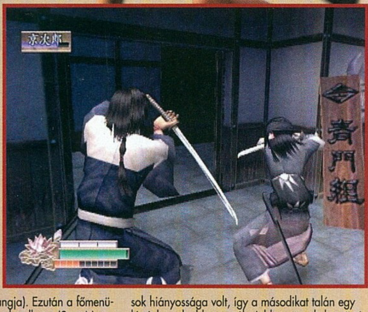




NYITÁNY

A játék egy gyönyörű introval indít. A zene ismerős lesz az első rész kedvelőinek, nyugodtan kijelenthetem, hogy csodás (főleg az énekesnő hangja). Ezután a főmenübe kerülünk, ahol új játékot kezdhetsz (Start New Game). Később itt lehet folytatni a már megkezdett játékot is. Ezután három lehetőség közül választhatunk: Start, Records (a megszerzett pontokat lehet megszemlélni), Settigs (beállítások). A Start után nehézséget kell választanod (Easy vagy Normal). Ezután jön a legjobb, meg kell adnod, hogy hogyan nézzen ki szamurájod. Először is adnod kell neki egy nevet (Name). Ha ez megvan egy a karakteredhez illő (amennyiben a későbbiekben gonoszabb vagy jó figura akarsz lenni) arcot is kiválaszthatsz, és nem feledkezhetünk meg a ruhákról sem, elvégre egy szamuráj nem küzdhet meztelenül. Fontos a megfelelő kard kiválasztása, de ebből még az elején nem sokat fogsz látni, mert csak egy kardod lesz – ez majd bővülni fog. Később lehet tárgyakat is felrakni, egyszóval ha mindennel megvagy a Done-nal indíthatod a játékot.

Talán a készítők is érezték, hogy az első résznek sok hiányossága volt, így a másodikat talán egy kicsit komolyabbra vették. Jobban ügyeltek a történelmi hűségre. Ez az epizód az Edo-kori Japánban játszódik, annak is a végén. Igaz, ezzel ki is merült a történelmi vonatkozás, de így sokkal jobban beletudjuk képzelni magunkat, hogy milyen volt egy szamuráj élete az adott korszakban.



A CÉL

De mit is kell tennünk a WOTS2-ben, mi a cél? Nos ez az, amiben a game kiemelkedő teljesítményt nyújt. Gyakorlatilag azt tehetsz, amit akarsz, egyszerűen szólva teljes mértékben átveheted egy szamuráj életének irányítását. A játék egy Amahara nevű városban játszódik, ahova éppen megérkezel. Az anyag első percétől fogva gyakorlatilag te határozod meg, hogy milyen irányba tereled szamurájod életét. A stuffban ugyanis rengeteget kell beszélgetned, és akár egyetlen egy válasz is módosíthatja a történet további menetét. Mi akarsz lenni? Egy nagyképű, gőgös harcos, aki még az anyjának is beszól, és minden apró sértésre kardot ránt? Vagy egy kimért megfontolt harcos, aki gyerekeket segít és mindent megtesz a jó ügy érdekében? Esetleg egy gyáva kardforgató, aki kerüli az összecsapásokat? Ez mind-mind rajtad áll, lehetőségek száma igen tág. Érdemes a játékhoz egy papírt elővenni és felírni, hogy a párbeszédeknél milyen válaszokat adtál, aztán a következő nekifutásnál ettől eltérő válaszokat megjelölni. Meg fogsz lepődni, mi minden történhet! Hogy valamit eláruljak, az én kedvencem az volt, amikor egy kislányt segítve kellett betegeket őrizni. Az egyik páciens halálos fájdalmak kíséretében érkezett, úgy tűnt, a halálán van. Hamarosan a doki is megjött és vizsgálatokba kezdett. Erre a beteg ki eresztette a „fáradt gőzt", leterítve a közelben álló kislányt, aki hanyatt esett. Mint kiderült az orvosi utasítást be nem tartva az ürge leves helyett rengeteg babot evett... :D Egyébként a kislány őrzése kapcsán még az is tetszett, hogy amikor meg akartam tanítani írni-olvasni, még egy gésa szolgáltatásait is igénybe kellett venni! Persze lehet ennél komolyabb küldetéseket is csinálni. Amaharában két rivális szervezet, a főleg bűnözéssel foglalkozó Aoto Gang és a rendre vigyázó Magistrate's Office áll harcban egymással. Gyakorlatilag már az elején eldönthetjük, hogy melyikhez akarunk inkább csatlakozni. Mind a két esetben különböző kalandokba keveredhetünk, sőt, más-más típusú munkákat is csinálhatunk. Pénzt kell ugyanis szereznünk, ha élni akarunk a városban, és ehhez munkákat kell végezni. Míg az egyikkel rablások, gyilkosságok és különböző izgalmak várnak ránk, addig a jó oldalon védelmezés különféle „jófiús" feladatokat kell végezni. Lesznek persze történet szerint végezhető munkák és választhatóak is. Az említett két szervezeten kívül több embertől kaphatunk feladatokat (Amakaze-cho-ban például) – ehhez beszélj mindenkivel a városban. Egyébként, ha elvállalsz egy munkát, a Status Check képernyőn megnézheted, hogy mit is kell pontosan csinálni (kézbesítés, emberek megtalálása stb.). A pénzünkből tudunk venni cuccokat, gyógyításokat, sőt még rengeteg dolgot, de például kocsmába is be lehet menni, vagy ott van a szálloda a gésákkal. Itt jegyezném meg, hogy arra figyelj, hogy nehogy kitiltsanak a botokból. Ez mondjuk akkor is előfordulhat, ha az Aoto Gang oldalára állsz, de mondjuk akkor is, ha valahonnan fizetés nélkül távozol. Ez rendkívüli mód megnehezíti a további játékot, mert nem vehetsz cuccokat – elüldöznek majd mindenhonnan. Amúgy szabadon „garázdálkodhatsz" a városban, bár jó, ha vigyázol a jó híredre, főleg ha Magister oldalon vagy. Erre jó példa, hogy egyszer megütöttem egy gyereket, erre egy napra lecsuktak... **(Agresszív állat. Rúgni kellett volna, nem ütni! :) Martin)**

Természetesen a többfajta végigjátszási lehetőségtöbbféle megnyerést is takar. És mivel szerencsére egy-egy kaland hosszabb is, mint az első rész esetében, így valóban tartalmasabb játékot kapunk.

FEGYVEREK

Egy szamurájos játékban természetesen óriási szerep jut a fegyvereknek. Először nézzük, milyen tulajdonságai vannak az eszközöknek. Mindjárt ott van az Att, ami a támadóerőt takarja, míg a Def a védekező képességet. A kardoddal tudsz ugyanis védekezni is. Quallal megnézheted kardod osztályzatát, míg a Kills-szel azt, hogy hány ellenfelet öltél meg vele eddig. Fontos még a Dur, ami az elhasználtságot mutatja. Ha ez 0-ra csökken, kardod eltörik, így használhatatlan lesz. Érdemes tehát megkeresni a kovácsot (Numata-cho-ban találsz egyet) és ha baj van gyakran javítani, mert a törött kardot soha nem lehet többé megjavítani! Így amelyik már nagyon sérült, azt inkább ne használd! Apropó kovács: nemcsak javítani, de fejleszteni is lehet itt a fegyvereken! Ezen tulajdonságokon kívül a fegyverek határozzák meg, hogy szamurájod milyen mozgásokat tud csinálni (Check Moves). Ez alapvetően különbözik a kardfajtáknál. Sőt, még új mozgásokat is meg lehet menetközben tanulni. Így aztán már-már Tekken mennyiségű mozgás áll rendelkezésünkre! Végül is az a jó, hogy mi magunk dönthetjük el, hogy melyik kardot használjuk, annak függvényében, hogy melyik áll igazán kézre, így magunk határozhatjuk meg, milyen stílusban akarunk küzdeni. Az én kedvencem a Sanmai-oroshi volt, amelyet csak hüvelyből lehet használni, ám ennek ellenére (vagy pont ezért), rendkívüli módon kézre állt, és ráadásul elképesztő stílusos is – az ellenfelek nem nagyon tudnak védekezni ellene.

WAY OF THE SAMURAI 2



Itt jön be a képbe, hogy hogyan lehet kardot újítani. Nos, az említett kardot csak úgy tudtam megszerezni, hogy jobblétre szenderítettem a gazdáját – igaz, mentségemre legyen mondva, ő támadott meg éjszaka, miközben sétálgattam a városban. **(Ja. Legjobb védekezés a támadás. Biztos úgy láttad a szemében,**

hogy támadni akar... :) Martin) A kardok többségét tehát az ellenfelektől lehet elvenni, miután megölted őket. Persze a boltokban is érdemes körülnézni, hátha – olajat érdemes hozzájuk venni, majd meglátod miért. Összesen egyébként 3 kard lehet nálad. Igaz lehet tárolni is a kardokat (Safe Sword), így többet is összeszedhetsz. Érdemes belekötni minden olyan fickóba, aki kicsit különbözik a többitől, hátha jó fegyvert lehet tőle szerezni – csak nehogy felaprítson! ;)

NAPSZAKOK

Ahogy az előbb utaltam rá, a játékban telik az idő, azaz változnak a napszakok. Ez alapvetően befolyásolja az utcák képét. Éjszaka például csak gyanús külsejű csavargók mászkálnak (gyakran lehet érdekes csetepatékba bonyolódni, illetve apró feladatokat megoldani), míg nappal csak úgy nyüzsögnek az emberek. Ehhez kapcsolható, hogy a játékban folyamatosan fáradunk. Ezt az energiánk alatt látható piros csík jelöli. Érdemes néha aludni egy jót, mert ezzel a fáradságon kívül a HP-t is vissza lehet tölteni. Ha az elején megmented a kislányt, akkor még házat is kapsz (Otsuka-chao-ban), ahol aztán nyugodtan pihenhetsz. Persze ez csak egy módja a házszerzésnek, nem muszáj követni, mert ha elzavarod a kislányt és inkább beszólsz a három idiótának, akkor is érdekes dolgok történhetnek... ;)











EXTRÁK

Amikor elkezded a játékot bizonyára észreveszed, hogy rengeteg arc, ruha , kard nem választható. Ezeket később lehet előhozni. Ha végigjátszod a játékot, akkor egy bővebb értékelést kapsz a teljesítményedről. Az elért pontszám függvényében kapod meg az újabb dolgokat. Amennyiben kimész a városból, az egyet jelent azzal, hogy kiléptél a játékból. Ekkor is kapsz értékelést, csak arra figyelj, hogy ha ilyenkor mentesz, akkor a következő betöltésnél az elejéről kell kezdened az anyagot, igaz itt is kaphatsz új dolgokat. Tehát itt csak akkor ments, ha úgy érzed újra kell kezdened, de szükséged van a már megszerzett cuccokra.

ÉRTÉKELÉS

A WOTS2 jó játék. Korántsem tökéletes, de azt kell, hogy mondjam, számomra nagyon jó szórakozást jelentett. Élvezetes volt, főleg miután megtaláltam melyik kard és ezáltal melyik stílus áll a legjobban nekem. Nagyszerű volt látni, hogy egy-egy helyzetből számtalan módon ki lehet jönni, ezzel is befolyásolva a történetet.

A harcok úgyszintén jók voltak, bár azért maradt egy-két hiba. Sokszor lehet ugyanis irreális dolgokat művelni, amelyek nem tesznek jót a játék élethűségének. Ilyen volt a már az első részben is zavaró jelenség, amikor a levegőben lehet valakit tartani, mint egy tollpihét. Az „energiacsíkos" küzdelmekkel is volt bajom, ez sem reális ugyanis. Nem tudom emlékeztek-e még a Bushido Blade nevű játékra. Ez egy Soul Blade-szerű anyag volt, melyben az ellenfelünk (vagy mi magunk) akkor feküdt ki, ha harcközben halálos sebet kapott. Milyen nagyszerű lett volna, ha ezt itt a WOTS2-ben is átvették volna. Sokkal hangulatosabb, adrenalin-pumpálóbb lenne a játék, és nem utolsósorban realisztikusabb is. Például a BB-ben ha megsérültünk a lábunkon, akkor fél lábon kellett harcolni, később meg kötés került a sebre! Szóval ezért sajnáltam, hogy az energiacsíkos, kicsit beat'em upos megoldást tették a játékba. Egyébként magukkal küzdelmekkel így sincs baj, minden a jó kardon múlik: ha megtalálod a neked megfelelőt, akkor nem lesz gond!

A WOTS2 grafikai részével én nem voltam elégedett. Az eltelt két év alatt igazán fejleszthettek volna többet a grafikus motoron, mert ez így kicsit kevés. Folytonos poligonhibák, átlógó objektumok, néha furcsa mozgások jellemzik az egész anyagot, a lapnövényekről nem is beszélve. A töltési idő is lehetne jobb, mert az emberek a városokban a semmiből teremnek elő, pedig a terepek nem valami nagyok, és maga a város is több részre van vágva.

A zenék ellenben szépek, igaz nem túl változatosak.

Mindent összevetve én a WOTS2-vel elégedett voltam még a hiányosságok ellenére is. A témában rejlő lehetőségek azonban úgy érzem kicsit kihasználatlanok maradtak. A játék sokat lépett előre az első részhez képest, de még nem *igazi* „szamuráj szimulátor". Viszont azt hiszem a készítők jó úton járnak, így biztos vagyok benne, hogy előbb vagy utóbb, de be fog érni a munkájuk. Nektek pedig azt tudom javasolni, hogy ha buktok a szamurájos témára, akkor nyugodtan belehet szerezni ezt az anyagot, biztosan bejön majd!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

A WOTS2 egy nagyon komplex, nagyon összetett, igen komoly gamereknek való „szamuráj szimulátor". Nem alkalmas arra, hogy félrészeg partikon egy-egy gyors menetet nyomjatok vele, mert úgy első nekifutásra nem túl látványos. Ez nem Tekken. Érettebb, a keleti harcművészetek iránt komolyan érdeklődő, nyugodt játékosoknak tudnám ajánlani. Fiatal, besózott s*ggű frag- és killvadász suhancoknak semmiképp...

WAY OF THE SAMURAI 2

CAPCOM / ACQUIRE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (133KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ sokszor végigjátszható, interaktív
✕ lehetne még realisztikusabb is

7.5 pont





HARRY POTTER SOKADSZORRA

MÁGLYÁRA VELE!

Mire a júniusi Konzolt kézhez kapjátok, már javában vetítik a magyar mozgókép színházakban is az új **Harry Potter** mozifilmet, amiben a kis fontoskodó – a Potter szó ugyanis angolul nem csak fazekast jelent, mint azt egyesek képzelik, hanem fontoskodót is, arról nem is beszélve, hogy a „harry" szónak is több értelme van, többek között: elpusztít, zaklat, kifoszt, gyötör, feldúl nyugtalanít – harmadik diákévét követhetjük nyomon. **(HP rajongók, névmagyarázatot kérünk azonnal! Martin)**

Természetesen megint itt van egy elmaradhatatlan, misztikus, sötét rejtély, amit ugyancsak magától értetődő módon megint a kis Harrynek és népes baráti társaságának kell majd kinyomoznia. Nos, a filmhez még nem volt szerencsém, úgyhogy arról érdemben nem is nagyon tudok nyilatkozni, de szerencsére ez nem is egy mozis magazin, úgyhogy térjünk is rá gyorsan a játékra. A sztori az talán még az előbbieknél is szövevényesebb és rejtélyesebb lehet, hiszen a játék egyharmadánál tartva sem derült ki belőle semmi: sem az, hogy ki is az azkabani fogoly, sem pedig azt, hogy a vonaton megjelent lidércek vajh miért is szerették volna a kis fontoskodó barátunk gyermeki lelkét kiszipolyozni. Nem mintha olyan nagy kunszt lett volna kideríteni, hiszen a játékmenet gerincét alkotó ügyességi-logikai feladatok bonyolultsága hasonul egy óvodások részére szerkesztett intelligenciateszt kitöltésének nehézségéhez, magyarul *rém egyszerűek*, de sajnos az EA által küldött tesztpéldány egy bizonyos teremben hajlamos volt a kifagyásra, ami sajnos megakadályozott abban, hogy egészen a játék végig együtt kalandozzak a kis Harryvel.



Harry egyébként már csak a játékban nevezhető kicsinek, hiszen a mozi trélerét megfigyelve elkönyvelhetjük, hogy az eltelt idő alatt a valódi szereplők már jócskán elindultak a kamaszodás rögös útjain, némelyikük pedig a fiatalon elfogyasztott tetemes mennyiségű alkoholos nedűnek és könnyű drogoknak köszönhetően drámai változásokon ment keresztül. Egy biztos, ha ugyanezekkel a szereplőkkel akarják eljátszatni majd a következő részeket is, akkor bizony nagyon össze kell majd szedniük magukat a maszk- és trükkmestereknek, ellentétes esetben igen kellemetlen élményben részesülnek majd azon kisgyerekek, akik beülnek megnézni majd A főnix rendjét is a mozikban…

TÁVOZZ TŐLEM SÁNTÁN!

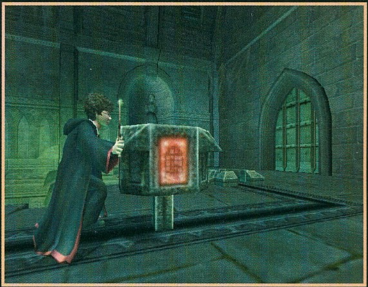
Én sajnos vagy nem sajnos, mély vallási érzelmektől túlfűtött, gyermekien tiszta lelkem besározódását elkerülendő, ez idáig egyetlen Harry Potter filmet nem láttam, könyvet nem olvastam, az előző játékokkal nem játszottam, hiszen a sátán tisztátalan műve mind! :) Mindazonáltal nem esett nehezemre észrevenni már a játék legelején, hogy a HPATPOA teljes játékrendszere és játékmenete a többek között általam is favorizált N64-es (GC-s) Zelda játékok leegyszerűsített és amatőr koppintása. (Hogy az előző Harry Potter játékteszteknél ez hogy nem tűnt fel nagy tudású tanult kollégámnak, azt nem tudhatom, de talán nem ártana egy kicsit jobban elmélyülni a játékipar széles és színes palettájának minden szegeltének megismerésében, vagyis néha túl kellene látni a PS2-őn, hiszen lehet, hogy meglepetésként fogja érni: de azon túl is van élet! De ez persze csak egy jó tanács, mit vagy megfogad a jövőben, vagy nem:) **(Mondjuk a PS2 tulajokat ez a Zeldára hajazás nem feltétlenül érdekli, de ettől függetlenül tényleg meg lehetett volna említeni... Martin)**

A VAKÁCIÓNAK VÉGE!

Legalábbis a játékban (a való életben csak most kezdődik, már annak, aki még az iskolapadban okosítja a kis fejecskéjét), így aztán hőseink Hermione, Ron és Harry sok diáktársával egyetemben visszatérnek a hogwarti varázslóiskola falai közé. Evidens, vagy inkább már túlontúl is unalmas, hogy már maga az oda út sem zökkenőmentes, igaz ezúttal nem a vonatot késik le a varázslópalánták, hanem épp azon történik egy kis gikszer, ahol rögtön meg is kapjuk a játéktól az irányítást – ez lesz tehát a game első pályája. Egyébként a játékban nem történtek túl nagy változások, szinte minden maradt a régiben: hőseinket külső nézetből látjuk, és a jobb analóg karral irányíthatjuk. A képernyő jobb alsó sarkában láthatóak a kontrollergombjainak ikonjai – hasonlóan a Zeldákban megismert rendszerhez –, ezekre különféle varázslatokat, tárgyakat, mágikus italokat rendelhetünk, és a későbbiekben ezen gombok lenyomásakor a hozzájuk rendelt dolgot fogjuk elsütni. Értelemszerűen, ha az adott gombon spell található, akkor varázsolni fogunk, ha pedig mondjuk egy gyógyturmix, akkor azt fogjuk használni. Cuccokat rendelni egyébként csak a Háromszög és a Négyzet gombokhoz lehet, az X ugyanis az akciózó gombunk: ezzel lehet beszélgetni, ládákat, ajtókat nyitogatni, tárgyakat tolni, húzni, köteleken mászkálni, és minden egyéb cselekvést végrehajtani. (Ahol szükség van rá, ott a játék még előzé-







kenyen figyelmeztet is minket egy adott felirat megjelenésével az X alatt.) A Kör gomb funkciója az egyik újítás (asszem', ugyanis mint mondottam nem játszottam az előző HP játékokkal), ezzel ugyanis szereplőt lehet váltani. Mert bár a játék főszereplője továbbra is Potter maradt, annyiban változott a felállás, hogy sok esetben Ron és Hermione is velünk kalandozik, adott szituációban pedig a megfelelő karakterre kell váltanunk. Lesz majd olyan helyzet is, amikor egyikük, másikuk csapdába esik, egyértelmű módon ilyenkor a másik karakterrel kell megtalálni a kiutat, vagy a feladat megoldását.





A szereplők között egyébkén lényegi különbség is van, amiket most fogok ismertetni. Harry-nek megmaradtak a szokásos atletikus képességei: magyarul, ha ügyesség rész előtt állunk, mindenképp rá kell váltani, hiszen ő az, aki képes szakadékok átugrására anélkül, hogy külön ugrásgombot kellene igénybe vennünk (ez hasonlóan történik, mint a Zeldában – elég, ha nekifutunk a szakadéknak, Harry a széléről automatikusan elugrik, kivétel, ha túl nagy a távolság, ilyenkor egyszerűen megkapaszkodik a mélység szélén). Ezen kívül ő az, aki fel tud kapaszkodni tárgyakon stb. Ron paranormális képessége, hogy képes megtalálni a rejtett átjárókat, ajtókat, és egyéb zárt objektum kinyitására is alkalmas. A játék egyharmadáig a kiscsajnak vettem a legkevesebb hasznát, mivel ő a legkisebb hármójuk közül. Ő az, aki minden lyukba belefér, és ennyi. Persze ne higgyétek, hogy mindössze ennyi a különbség közöttük, hiszen ahogy alakul a történet, mindegyikükkel eltérő varázslatokat, és tárgyakat fogunk összeszedni. Hermióné lesz például a jégvarázslat, amivel fagyasztani tud, Roné a fény, de térképe például csak Harry-nek lesz. Egyértelmű, tehát, hogy amikor például a pálya végi tüzes főellenséggel kell megküzdeni, akkor a kiscsajra kell váltani, mivel csak jéggel sebezhető.

A játék egyébként napokra van osztva. A Selecttel ugyebár a tárgylistánkba léphetünk be, ahol többek között találsz egy listát is, ahol elolvashatod az épp aktuális feladatokat. Ha ezekkel végeztél, az X-szel elteheted magadat másnapra, de nem kötelező! Mivel a suliban szabadon kóricálhatsz, elindulhatsz magányos felderítő utakra is. Vannak ugyanis lakattal lezárt ajtók, ami kezdetben még nyithatatlanok, ha azonban sok-sok ládát kinyitottál már, és rengeteg cuccot megszereztél belőlük, egyre többet tudsz majd kinyitni, hiszen ha egy adott témában az összes ikont összeszedted, megnyithatsz egy ajtót. Itt a tárgylistában egyébként szemrevételezheted, hogy milyen cuccaid vannak, vagy hogy egy adott könyvből hány lapot találtál már meg.

A játékmenet egyébként a következő: mindig először el kell jutnunk egy terembe, ahol megkapjuk a soron következő feladatunkat, amiket általában mini-dungeonökben kell teljesítenünk. Ez abból áll, hogy teremről teremre haladva megoldjuk az ügyességi és logikai feladatokat. Ezek hasonlóak a Zeldákhoz: kapcsolókat aktiválni, tükröket a helyes irányba állítani, felmászni, ugrabugrálni ide-oda, tárgyakat tologatni-húzogatni, néha pedig még a társaink segítségét is igénybe kell vennünk. Ilyen például, ha egy nagyon nehéz objektumot kell cipelnünk, ekkor a blokkal tudjuk őket segítségül hívni, amit aztán ketten hárman együttes erővel már meg tudunk emelni. Vagy, amikor egyszerre több kapcsolót kell aktiválni, szerintem ez is egyértelmű.

Mint ahogy szinte az összes feladat is az, ebből is látszik, hogy a játék a fiatalabb korosztályt célozta meg. Van egyébként harc is a játékban, bár nem túl sok. Ilyen esetben vagy használjuk a támadó varázslatainkat, amikkel mindenki rendelkezik, vagy azt az új védővarázslatunkat, amivel vissza lehet ütni az ellenfeleink spelljét (direkt nem fordítom most le, mert a filmben úgyis biztos más nevet kap majd). Az ellenfeleket befogni egyébként a R1-egyel tudod.



A SÁTÁN TANYÁJA

A Hogwarts és környéke egyébként meglepően szépen lett kivitelezve – megkockáztatom, hogy ez az eddigi legszebb HP játék. Kellemesen szépek az objektumok, kellően részletes a grafika, nagy felbontásúak a textúrák a falakon. Sok apró nüanszyni dologra is odafigyeltek a készítők, mint például a mozgó képek a falakon, de kiemelhetném a kültéri szabad helyszíneket is, ahol kicsit előre renderelt érzése van az embernek. Harry és barátai is szép éles kontúrokat kaptak, jó nézni, ahogy körülöttünk sertepertélnek a barátaink. Élettelen testünket cipelik, vagy épp segítenek a harcban, amikben egyébként a filmekből jól ismert szörnyek lesznek az ellenfeleink, akiket könnyen felismerhetünk, mert szintén jól sikerültek. Néha ugyan ricegnek remegnek a falak, főleg ha közel állunk hozzájuk, de ezért kárpótol minket a dinamikus fényhatások, vagy a speciális effektek, amiket varázslat közben produkálódnak. Akad persze azért hiba is a játékban, ilyen például, amikor túlságosan magasról hullunk alá, és Harry botrányosan rossz mozdulatsorral huppan a farára. Grafika tehát *jó*, nagyon hangulatos, hozza a filmes filinget, a zenék, hangok rendben, mivel minden a filmből lett átadoptálva, az irányítás pedig közepesen fisifosi, de hát ezt megszokhattuk már az előző játékokból, mert a balfék operatőr és az irányokra hülyén reagáló szereplők azokban is benne voltak, és most sem hagynak minket magunkra. Ez kifejezett az ügyességi részeknél veri bele az ideget az emberbe. És a hangulat? Az azért ott van a szeren, köszönhetően az olyan poénoknak, mint amikor Hermione felébred, és egy varázsütéssel rendbe teszi a madárlátta frizuráját, vagy amikor az Eyetoy-os résznél… Hopp, ezt majd elmondom a végén!



SZÓVAL EYETOY MEG A TÖBBIEK

A játékban három mini-játékot is be lehet hozni, ebből nekem kettőt sikerült. Az egyik egy párbajszerű dolog, amikor három a három ellen kell lövöldözni, a másik egy ügyességi bagolyverseny – rém bugyuta. Egyébként ilyen mini feladatok vannak a fő játékban is, például a térképet is a bagollyal lehet csak felvenni, de a trailerben láthatót griff (?) madáron is lehet majd repkedni. Ez így persze elég sovány, talán épp ezért tették bele az EyeToy támogatást is. Ezeket a mini játékokat szintén a főmenüből tudjuk elérni, de csak akkor, ha csatlakoztatva van egy USB kamera is a géphez. A játékok egyszerűek, az egyik leginkább a Play! Kung-Fujára hasonlít, a másikban csoki békákat kell szétpukkasztanunk, a harmadikban a cikkászt kell elkapnunk a kviddics pályán, a negyedik pedig egy szimpla párkereső. Viszont akinek van otthon kamerája, az akár harmadmagával is jókat szórakozhat ezekkel a mini feladatokkal. És hogy mi az a fentebb már említett poén? Hát csak az, hogy mielőtt nekikezdhetünk ájtojozni, megjelenik az a beszélő kalap, amit még az első HP film elejéről ismerhetünk, a fejünkre ül, és mint a filmben, minket is beoszt valamelyik Házba. Zsír!

(Ja, közben találtunk még újabb Eyetoy-os mini játékokat!)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Most leírom századszorra, hogy nem olvasok HP könyveket és nem láttam egyik filmet sem, viszont ez a 8 pont, és a sok pozitív internetes kritika talán sejtet valamit. Nem fogom kipróbálni a játékot sem, de talán, most először, sikerült az EA-nak egy igazán jó HP programot összehegesztenie!

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

EA

MÁS VERZIÓ: X, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb, eyetoy
analóg irányító (dual shock)

✔ az eddigi legjobb hp játék
✕ egy bizonyos kor felett rém egyszerűnek tűnik

8 pont

TRANSFORMERS ARMADA

Egymillió évvel ezelőtt a heroikus Autobotok és a démoni Decepticonok ősi harca új fordulatot vett. Optimus Prime már nem bízhatott a győzelemben. A gonoszak vezére, Megatron, hatalmas és páratlan robothadsereget vezényelt az Autobot fennhatóságú területekre. Mialatt az ellentétes erők – talán utoljára – összecsaptak, Cybertron egén egy vészjelzés hasított keresztül. Egy rég elveszettnek hitt Transformers faj, a Mini-Con robotok segélykérése érkezett. Tudván, hogy a Mini-Con robotok ereje megbillentheti az Autobotok és Decepticonok közti erőviszonyt, mindkét tábor lenyomozta a jelek forráshelyét, majd nagysebesen a galaxis peremére, egy apró bolygóra siettek, melyet úgy hívnak: Föld.



Az eddig elmondottakat és az ezt követő eseményeket is a **Transformers** aprólékosan kidolgozott CG animációiból tudhatjuk meg. Bombasztikusan látványos, szinte ünnepélyes, részben komoly, részben gyermeteg, de csorbítatlanul autentikus filmecskék ezek. Igazi Transformers rajzfilmek, amiket direkt a játékhoz készítettek. Persze nagyon rövidek, de elképesztő műgonddal jelenítik meg az egykor 2D-s figurákat a poligonkorszakban. A *Melbourne House* láthatóan kitett magáért. Persze a dögös CG anim önmagában még kevés, úgyhogy lépjünk is tovább, mondjuk a műfaji behatárolás felé.



A *Transformers* egy többségében külsőnézetű (van belső is, a pontos célzáshoz kitűnő) mászkálós-lövöldözős játék, némi extrával. Extraként említhetem mindenekelőtt a káprázatos méretű és minőségű környezetet. Irdatlan nagy területeket lehet belátni és bejárni, meghatározott útvonal nincs. Még a márciusi Konzolban, a *Breakdown* értékelésénél panaszkodtam a nyomasztó beltéri miliőkre, és fennhangon hiányoltam az *Armed & Dangerous* (Xbox) számomra oly vonzó „open air only" pályatervezését. Hát most megkaptam! Nagyon megörültem, mikor rádöbbentem, hogy a *Transformers* is alapvetően szabadtéri játék. **(Jaj, de imádom már most! Fák, bokrok, hegyek, völgyek... Martin)** Igaz, a tájak feleannyira sem groteszkek vagy szokatlanok, mint az *Armed & Dangerous* esetében, de itt is elmondható, hogy a játék alaposan kihasználja a tereptárgyak adta lehetőségeket. Például a távolban dekorációnak tűnő tengerparti sziklákhoz nemcsak közel lehet menni, és pislogni rájuk alulról, hanem bizony meg is kell mászni őket. Az Amazonas mélyén emelt lépcsőzetes templom piramis szerkezetére úgyszint' fel lehet kapaszkodni, és mint egy kilátó magasából csodálni a környező, folyómederrel és vízeséssel határolt erdőséget. A játék adta térélmény olyannyira meghatározó, hogy helyt adok az itt-ott fellelhető véleménynek, miszerint a Sony a vártnál néhány évvel előbb kezdte meg harmadik generációs játékainak termelését!

Találtam a neten egy táblázatot, ahol ábécésorrendben 111 Transformers neve van megemlítve. Ehhez képest kissé talán hervasztó, hogy a játékban csak 3 Autobot közt válogathatunk. *Andrew Carter*, a játék executive producere szerint a kevesebb jelen esetben több, és mondott olyat is, hogy mennyiség helyett a minőséget tartották szem előtt. Azért jó lett volna legalább feloldható karakterként egy negyedik robot. A játszható trió tagjai a következők: Optimus Prime (ő a főnök, a piros kamion), Hot Rod (a sárga sportautó) és Red Alert. (a kék rendőrautó). **(Oh, a lámák. Legalább az olyan nagyágyúkat bele kellett volna tenni '84-ből, mint Jazz, Bumblebee vagy Bluestreak. Martin)** Mindhárman pont úgy mozognak, beszélnek, ahogy azt gyerekfejjel, a figurákkal való férfias babázás közben elképzeltük. Illetve ugyanúgy, ahogy annak idején képregényben, rajzfilmen láttuk (csak itt 12000 poligonból áll egy figura). Igaz mindez a Decepticon faj képviselőire is **(Megatron rulez! Martin)**; a főellenségek minden igényt kielégítő precizitással lettek megépítve, de a pályákon elszórt klónozott robotokra sem lehet panasz. Autobot csapatunk szofisztikált kidolgozására példa, hogy a menüben, ahol a robotok nyugodtan ülnek a helyükön, Hot Rod kézfejével és lábával ütemesen dobol a menü zenéjére. Optimus Prime nem ennyire laza, ő csak ritmikusan dülöngél, Red Alert, a rendőrautó pedig láthatóan folyamatos készültségben van. Jobbra-balra fordítja tekintetét, miközben bal karját, vagyis a fegyverét törölgeti.

Az eredeti Transformers-hez való hűség léptennyomon tetten érhető. Autó-alakra váltva nem azt érezzük, hogy valódi járművel száguldozunk. Sokkal inkább, mintha egy matchbox szaladgálna a képernyőn, aminek a féklámpái nyilván azért nem funkcionálnak, mert nem is igaziak, csak oda lettek rajzolva. Jómagam e játék hatására újraéltem egy részletet a gyermekkoromból! Hogy a három Autobot közül melyiket választjuk, gyakorlatilag mindegy. Végig lehet játszani akármelyikkel a történetet (az átvezetőket mindhárom taggal renderelték). Persze más-más paraméterekkel (gyorsulás, végsebesség stb.) rendelkeznek, de ugyanúgy tudnak lőni és védekezni, két lábon járni és négy keréken gurulni. Illetve a későbbiekben fellelhető szárny segítségével repülni, pontosabban vitorlázni. Merthogy légcsavar, az nincs. Elég óvatosan kell bánni ezzel a szerkezettel, érezni kell, meddig szabad vele emelkedni. Mindig csak addig, míg van felhajtóerő. Ha az elfogy, robotunk átesik a holtponton, szárnyai becsukódnak, és szépen lezuhan. Ha nem mélyvízbe esik, nincs nagy baj, pajzsunk sokat kibír. Érdemes hát kísérletezni a háromféle közlekedési mód (járás, gurulás, repülés) kombinálásával, mert ilyen kifinomult irányításokat ritkán látni együtt egy játékban. Csak szemléltetésképp: az alaszkai pályán a hatalmas hegygerincekkel körbevett völgyet már többször átszeltem autóként (mert gyalog irdatlan távolság lett volna), de még mindig nem éreztem, merre is kéne mennem. Teljesen lefárasztott a csúszós havon, a sűrű fenyőfák között való folyamatos szlalomozás. Megpihentem hát egy magaslaton, és ekkor jött a hirtelen megvilágosodás: minek járatom itt a motort, mikor légvonalban simán át is repülhetek a völgy fölött?!



A játékmenet vezérfonalát képezi a Mini-Con lelőhelyek felkutatása. A kedves kis minirobotok nem csak nevük hangzásában emlékeztetnek a Pokémon szörnyecskékre. A gyűjteni való Mini-Con egységek ugyanis opcionális kiegészítőként csatlakoznak az alap Transformers fegyverzethez, miáltal nagy hasznunkra válnak a harcok során. Persze itt is csak arról van szó, mint minden hasonló játékban: nem elég lőni, muszáj valamit gyűjtögetni is, és ezek segítségével fejleszteni képességeinket. Erre nagyon jó rendszert eszeltek ki a készítők. A talált Mini-Conok négy csoportba sorolhatók. Csoportonként egyet-egyet robotunk négy slotjának valamelyikéhez lehet csatlakoztatni. A négy slot az irányító négy elülső gombjának felel meg (már ezért sem valószínű, hogy portolnák más platformra a játékot – alapjaiban kellene transzformálni): L1-hez a repülést, nagy ugrást, tehát általában a mozgást segítő Mini-Con fajtákat kapcsolhatjuk. L2-höz a védelmet (pajzs) és új képességeket (pl. hőlátás) jelentő minirobotok csatlakoztathatók. R1 a különböző gyorstüzelő fegyvereknek van fenntartva, míg R2 a rakétavetőt és mesterlövész puskát biztosító Mini-Conokat aktiválja. Ez a 4 gombos struktúra jól szemmel tartható a képernyő fölső részében látható töltöttségi mutatókból. Minden eszköz végtelen sokáig működik, csak folyamatos haszná-





RÖVID TF TÖRTÉNELEM

1984: A Hasbro kiad többek közt 12 autó, 3 repülő és 6 mini-autó Transformers figurát. Köztük található Optimus Prime, a jók vezére, ill. a gonosz repülők, Starscream és Megatron. Amerikában elindul a Transformers rajzfilm, a Marvel Comics pedig megkezdi 80 részes képregénysorozatát.

1985: A Hasbro máris kiadja az összes figurát újra, új karakterek együtt. Megjelenik az első „merge group", a hatfős, egymásba illeszthető Decepticon csapat, amik együtt egy Devastator nevű gigarobotot formálnak. Ebben az évben jelennek meg a Dinobotok és Shockwave, az első világító és hangot adó Transformer.

1986: Már 50-nél is több TF figura kapható. A mozikba kerül a Transformers: The Movie, ennek kapcsán olyan új robotokat dobnak piacra, mint Rodimus Prime és Ultra Magnus, illetve több nagyrobottá illeszthető robotcsoportot (pl. az első, Aerialbots nevű Autobot merge groupot). Új elektromos figurák is megjelennek.

1987: Ez évre tehető a Targetmasters és Headmasters kreatúrák megjelenése. Előbbiek humanoid lények, akik a nagy robot fegyverét képezik, utóbbiak pilóták, akik a robot fejét alkotják. Headmaster többek közt Fortress Maximus, a két láb magas, valaha gyártott legnagyobb Transformer. Ugyanebben az évben adják ki a Monsterbotokat, illetve az Egyesült Államokban befejeződik a Generation 1 rajzfilmsorozat.

1988: Megjelennek a Powermasters figurák, a humanoid hajtóművel rendelkező robotok. Valamint a Pretenders figurák, amiket organikus külső burok véd. A burok lehet Autobot és Decepticon egyaránt.

1989: Ez év legjelentősebb TF eseménye, hogy a monstre robotok mellé a Hasbro piacra dob egy sor miniatűr Micronmaster robotot.

1990: Ismét új Transformer sorozat, az Action Masters tűnik föl. Ezek többségükben újradizájnolt, nem átalakítható figurák. 1990 az utolsó év, amikor első generációs Transformers figurákat adnak ki.

1992-1995: Generation II – új és újra kiadott vagy újrafestett figurák látnak napvilágot. Beszélő Optimus Prime, lézerpisztolyos Optimus Prime, színváltós autók stb. Új rajzfilmsorozat indul, a mindössze 12 részt megért új képregénnyel együtt.

1996-1999: Nagy visszatérés a Beast Wars sorozattal, amiben a Transformerek az energonban gazdag Föld őskorában, vadállat formában tűnnek föl. Optimus Prime gorillaként vezeti csapatát a gonosz tyrannoszauurusz Megatron ellen. 1996-ban megjelenik az első női Transformer – Blackarachnia is.

2000-2004: Ismét új fejezet a Transformers történetében: számtalan új figura, 2002-től új, 52 részes rajzfilmsorozat a klasszikus Autobot/Decepticon közti ellentét témájában. Minden figurához megjelenik egy apró Mini-Con. A Dreamwave Comics az első generációs képregényekhez ismeretlen epizódokat ad ki, csakúgy, mint vadiúj Transformers Armada történeteket. Elsorolni is hosszú, mennyi figura jelent meg a közelmúltban. Legyen elég annyi, hogy a TF még mindig létezik, és reméljük, minél tovább fenn is marad ez a nagyon okosan kitalált mesevilág.

lati idejük korlátolt. Vagyis, ha lemerül valamelyiknek az aksija, annak használatával várni kell, míg újratöltődik. Mini-Con egységeket a menüben lehet robotunkhoz kapcsolni. Érdemes mindig az adott missziónak legmegfelelőbbeket kiválasztani, de ügyelve arra, hogy a 4 választott Mini-Con összereje ne kezdje ki a robot maximális kapacitását. Érthetőbben: ha „overload" feliratot látunk, akkor valamelyik gombhoz gyengébb eszközt kell társítani. Mini-Con egységeket a mindenfelé elszórt, sárga fényburákban találunk (a kék búrák mentési pontok). Esetenként a sárgán ragyogó halmok minirobotok helyett Data-Con darabkákat rejtenek. Ezek oldják fel a főmenü *Extras* pontja alatti olyan bonusz matériákat, mint: képregények (bájos tanulsággal), artworkök, renderelt pillanatképek, videók, kulisszatitkok, rajzfilmek stb.

Transformers játék természetes nem képzelhető el alakváltás nélkül. A Háromszög gomb szolgálja e nemes mozdulatsort. Maga a transzformáció igen gyorsan zajlik le, pontosan nem is lehet nyomon követni a folyamatot, csak úgy nagyvonalakban. Viszont minden szituációban könnyedén átvált a robot: levegőben, ugratás közben ugyanúgy, mint nyugodt körülmények között. Az alakváltást gyakran kell alkalmazni. Kötelező autós vagy robotos részek ugyan nincsenek, olyanok viszont igen, amiket az egyik vagy másik módban lehet csak teljesíteni. Autó formában R1 a gáz, L1 a fék, bal joy a kormány. Számos sajátossága mellett is a *Transformers* egy újabb játék, amin a *Halo* áldásos hatása érződik. Leginkább, amikor ellenséges szállítóhajók (lebegő hajókra gondoljunk) földre teszik az új egységeket. De sok más, kisebb csoda is át lett emelve a mára szinte klasszikussá vált FPS-ből. És ezt nem kell a Transformers rovására írni. Jó helyről, jó ízléssel és kellő szakértelemmel nyúltak. Talán el sem várnánk egy Transformers adaptációtól olyan komoly csatajeleneteket, mint amik itt zajlanak. És olyan komoly mesterséges intelligenciát, amivel az ellenség rendelkezik (ismerik a terepet, vetődnek, fedezékbe vonulnak, menekülnek, jeleznek egymásnak). A távoli ágyúkból felénk lőtt rakéták becsapódáskor olyan detonációval szólnak, hogy tényleg olyan, mintha a helyszínen lennénk, egy játékháború közepén. A harc menetét ugyan lényegesen leegyszerűsítik az elpusztított ellenségekből származó életbogyók, de ettől még kellően élvezetes, legalábbis annak, aki komálja az ilyesmit. Mondom, engem abszolút az Armed & Dangerous játékra emlékeztet, csak a fanyar angol humor helyett itt a jó adaptáció marad emlékezetes. Robotos-hentelős játékhoz illően vér nincs, de darabokra szakadt végtagok bőséggel. Hús- helyett fémcafatok röpködnek szerteszét. Némelyik boss-harc is felejthetetlen. Például a Tidal Wave elleni küzdelemnél úgy éreztem, kisegérként próbálok egy egész elefántot elejteni. Az említett főellenség ugyanis – lelőni készülök egy poént, ugorjon a következő bekezdésre, akit nem érdekel – eleinte békésen horgonyoz a tengeren, hatalmas hadihajó alakjában. Akkora, hogy a fedélzetén csapatszállító egységek parkíroznak. Miután oda-vissza bejártuk (belső folyosók, liftek, vezérlőterem stb.), ez a monumentális hajó természetesen egy monstre robottá alakul át. S hogy mekkora lesz? Nálunk százszor vagy ezerszer nagyobb! A tenger vize a bokájáig ér! És ezt kell megölni! Szerencsére kapunk hozzá segítséget: a fejére kell célozni. Csak hát nem mindegy, mivel...

A soundtrack sem kevésbé nagyszabású, mint a játék többi alkotóeleme; hangzásában a Halo grandiózus kompozícióira emlékeztet, csak kórus nélkül. A különböző dallamok mindig az épp közvetíteni kívánt hangulatnak megfelelően keverednek össze, vagy épp válnak le egymásról. Az extrák menüpontban még arra is lehetőség nyílik, hogy a fel/le nyilakkal magunk szabályozzuk a zene intenzitását.

Úgy tűnik tehát, oda-vissza minden nagyon pöpec ebben a játékban. Akkor miért nem kapott magasabb osztályzatot? Talán azért, mert néha szétesik a játék. Mert a csodás tájak fárasztó barangolások és bosszantó eltévedések helyszíneivé válnak, mert a gyűjtögetős lövöldözés egy idő után elveszti motivációs erejét. Az sem jó jel, ha a pályák felénél már a következő szintet várja az ember. Egyszer izgalmas, de nem hiszem, hogy kipörgetném másodjára is. A Transformers olyan videojátéknak készült, ami önmagában, minden TF ismeret nélkül is megállja a helyét. Való igaz, a repkedés a csodás tájak felett, még nagyszüleinket is lenyűgöznék. De meggyőződésem, hogy a kizárólag egyjátékos mód csak annak jelen majd igazi szórakozást, aki egyszer már szívébe zárta a klassz robotfigurákat. Végezetül ajánlom megtekintésre a játék www.atari.com/transformers címen elérhető honlapját, melynek figyelemreméltó flash-animációi minden TF rajongót a monitor elé szegeznek majd.

Stilett









TRANSFORMERS ARMADA

ATARI / MELBOURNE HOUSE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (48KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ gondos tf adaptáció, hatalmas terepek
× repetitív

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Jogos, jogos, megérdemli a nyolcfelet! Sajnos Stil elég hamar lenyúlta a szerkesztőségből a Transformers DVD-met, de mint áhítatos Optimus Prime rajongó, alig várom, hogy visszahozza. Az E3-on pont azt a repkedős-erdős pályát próbálgattam, és nagyon tetszett! Azt hiszem, ha szereted az ilyen robotos stuffokat, ezt most semmiképpen se hagyd ki.

Ő LENNE A TOLVAJOK FEJEDELME??

Erről a **Thief** *izéről* már sokat hallottam. Ráadásul többnyire jókat. Még PC-n jelent meg az első két rész... és bár nem volt valami eget rengető siker, azért szép kis rajongótábora alakult ki. Én mondjuk egyikkel sem játszottam, ezért nem is tudom, hogy alapja volt a rajongásnak. Nem szoktam számítógépen játszani. A harmadik rész azonban már X-re is. A számozás csak azért tűnt el erről a konzolos verzióról, hogy ne keverje meg a játékosokat (mondjuk nem teljesen tiszta, hogy egy átlagos értelmi képességekkel rendelkező gamernek ez milyen problémákat okozott volna...?).

A reklámok hatására valahogy annyira nem jött be nekem a stuff, pedig láttam nem kevés bemutatót róla. Valahogy mégis olyan üresnek tűnt, ráadásul semmilyen szimpátiát nem éreztem a főhőssel kapcsolatban. Na, meg mondjuk nem vagyok teljesen oda a lopakodásért, meg a hátulról támadásért. Kivételek persze vannak... így amikor megkaptam a lemezt, végül kíváncsian álltam neki a tesztelésnek. Meg az *Eidos* név is ösztönzőleg hatott rám... bár azt hozzáteszem, hogy a cég játékainak többsége számomra nem okozott olyan nagy élvezetet, mint a játékos társadalom nagyobb részének. De ezt tudjuk be finnyás ízlésemnek...

AZ ELSŐ NEGATÍV CSALÓDÁS

No, nem omlott tőle össze a világ, meg ettől még lehetne a Thief egy nagyszerű alkotás... de azért mégis megrázott az, amit a korong felpörgetése után tapasztaltam. Bejön egy „Press Start" képernyő, középen egy hatalmas Thief, valamint egy kisebb Deadly Shadows kiírással. Tök fekete képernyő, fehéres betűk. Semmi cicoma, tök egyszerű az egész. A háttérben apróbb zörejek, hangok, meg valami halk muzsika jellegű valami. Várok, hátha jön valami érdekes bemutató... Rövidesen el is sötétül a képernyő, majd megjelenik egy képernyőnyi felirat. Nuku narráció, nuku animáció, nuku zene, nuku érdekesség. Pőre idézet egy elveszett szövegből. Jó... még erre is azt mondom, hogy akár még hozzá is tehet egy nyomasztó hangulat eléréséhez. **Vagy a kézhez kapott tesztverzió volt hiányos??** Nekem nem mondták! Továbbmegyek a menübe. *Options, Credits, New Game, Load Game.* Ejha... mennyit dolgozhattak ezen a fejlesztők. Már a lehetőségek kiagyalásán, meg a dizájnon. Nos, a leírtak összessége kicsit csalódást okozott számomra, de azért még mindig maradt lelkesedésem a továbbiakra, amikor már belekezdtem magába a játékba.

AZ ELSŐ POZITÍV CSALÓDÁS

A játék elkezdésével azonban egy nagyon kellemes élmény is ért. A Thief *nagyon szép*... Nekem erősen úgy tűnik, hogy a Splinter Cell motorja hajtja, vagy legalábbis annak valamilyen változata. Legalábbis átlagos szememmel ezt a következtetést szűrtem le abból, ami elém tárult (már látványilag). Az árnyékok közül előbújó hőst szépen megvilágítja a fáklyák ugráló fénye, mialatt testem egészen korrekt árnyékot vet a talajra. Az ablakokon beszűrődő holdfényben porszemek keringenek/röpködnek/villognak. Amikor pedig elteszek valakit láb alól, megfigyelem földön elterült testét, ami elég részletesen van kidolgozva. A játékmenet elsőre szintén Splinter, meg a többi lopakodós anyag emlékét idézi. Árnyékok nyújtotta védelemben mozgok, a fényforrásokat megszüntetem, csendben gyilkolok, a holttesteket elrejtem. Amennyiben ez a későbbiekben igazi profi módon halad, nem lesz nagy baj a programmal.

A KEZELÉS

A játék többnyire a jól bevált gombkiosztást használja. A bal analóg karral mozgatom emberemet, a jobb analóg karral nézelődöm. Az alapállapot ugyan külső nézet, de ezt át tudom váltani belsőre a Back gomb segítségével. A jobb ravasszal a fegyvereimet tudom igénybe venni, amik között a fekete gombbal válogathatok. A bal ravasz pedig az egyéb tárgyaimat működteti (például életerő feltöltő, villanó gránát, satöbbi), amik között viszont a fehér gomb használatával válthatok. Akciógomb az A, az X guggolásra ad lehetőséget, míg az Y az ugrás, a B-vel pedig a falhoz lehet odapréselődni. Az iránynyilak sem maradnak használaton kívül, hiszen a fel iránnyal zoomolhatok a mechanikus szememmel (mert nekem még ilyenem is van... a „jobbik" az), a le iránnyal pedig távolítani lehet. A bal, jobb irányok segítségével meg kihajolhatok a sarkok, ládák, egyéb berendezési tárgyak, épületfelületek mögül. A Start a menübe visz, ahol láthatom a feladatokat, a térképeket, a tárgyakat, valamint menthetek, illetve régebbi mentést tölthetek be. *Jól kezelhető, egyszerű irányítás.*

AZ ELSŐ IGAZI NEGATÍV ÉLMÉNY...

...csak részben tudható be a játéknak. Részben én voltam a hibás. Az első vérre menő küldetésen már vagy hatodszorra jártam körbe az épületet, amiben már a titkos kapcsolót is használtam, illetve mindenkit elintéztem, de még mindig nem leltem rá a kincsre, amit meg kellett volna szereznem. Ez részben vakságom miatt volt, aminek következményeként nem leltem rá az egyik járatra, ami levitt a pincében található kincseskamrához. Részben pedig azért, mert a térképek sokszor alig használhatók. Elnagyolt ábrázolásuk, valamint a fontosabb helységek jelöléseinek „érdekes" kidolgozásai miatt. Mivel a legtöbb szobában, folyosón minden fényforrást megszüntettem az őrök kicselezése érdekben, lényegében szinte semmit nem is láttam abból, ami előttem volt. De azért nagy nehezen rátaláltam célpontomra, így végre mehettem is tovább.



EGY JÓ DOLOGRA AZÉRT FÉNY DERÜLT KÖZBEN...

...mégpedig arra, hogy szerencsére több útvonalon is közlekedhetek. Nincsen kifejezetten jó út... Több út van, amiket mindenki saját belátása szerint használhat a cél elérésének érdekében. Elágazások, több irányból megközelíthető célpontok vannak többségével mindenhol. Azonban az igazság másik oldalaként azt is el kell mondanom, hogy ezek az utak csak kis ideig ágaznak el, nagyon hamar elérünk a közös találkozóhoz. Tulajdonképpen nem annak tűnő, de mégis lineáris útvonalakkal találkozhatunk kalandozásaink során. Az eltérés pedig többnyire csak pár folyosó, vagy sarok.

ÉSZREVÉTELEK, MIUTÁN MÁR JOBBAN BELEMELEGEDTEM A STUFFBA

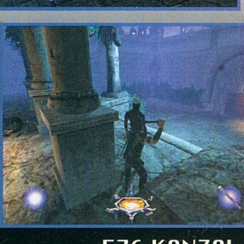
Háát... Azért az már most látszik, hogy nem ez lesz az év játéka. Csak megyek és végzem a missziókat, amik többnyire abból állnak, hogy lopjak el valamit, találkozzak valakivel, adjak el valamit, öljek meg valakit. **(Hát fiam, egy tolvajnak már csak ilyen egyhangú az élete. Mit vártál, olyan küldetést, ahol a királykisasszony óhajait kell *kielégíteni*? Martin :)** Ráadásul nincs keretbe foglalva ez az egész leírt hercehurca, hanem csak úgy történik... és kész. Semmi átvezető, semmi érdekesség, egyedül hősünk dumál kicsit minden misszió elején... de ez sem sok. Elég furcsa így játszani. Ráadásul az említett feladatok mellett egyébként is jellemzőnek tűnik a monotonitás, hiszen csak osonok előre, ha valakit meglátok, azt óvatosan becserkészem, majd elintézem, mindent felveszek, ami csillogni látok. Ezeken kívül pedig semmi lényeges nem történt még idáig. Jó... mondjuk nem is járok a program negyedénél tovább (kábé), de azért már ekkorra is történhetett volna valami izgalmas, vagy tapasztalhattam volna valami igazi újdonságot. A cikk végéig még futok ugyan pár kört, de (sajnos) nagyon úgy tűnik, hogy a lényeg nem fog különösebben változni.

Azért még a grafikát ecsetelném kicsit bővebben, mielőtt véglegesen kivesézem a programot. Egyelőre nem sokat változott a véleményem az először tapasztaltakhoz képest. Főleg, hogy azóta is éjszaka van, azóta is csak sötétség van, némi világítással párosítva (amit azután gyorsan meg kell szüntetni legtöbbször). **(Ritkán megy az ember fényes nappal lopni. Ahhoz már nagyon pofátlannak kell lenni. Martin :)** A karakterek továbbra is igényesen néznek ki véleményem szerint, viszont nincs túl nagy változatosság a kivitelezésükben. A helyszínek pedig már kicsit rosszabbul festenek. A talaj például elég összecsapott, a falak megfelelőek... de igazából nem sok kiemelkedő részletet fedeztem fel idáig. Ami emellett furcsa: néha tapasztalok kisebb berángatásokat, akadozásokat. Nem gyakran, de volt már rá példa. Plusz a kamerás sem áll mindig a helyzet magaslatán. A zenékről most nem tudok túl sokat mondani, mert vagy annyira semmitmondóak, hogy azért nem emlékszem rájuk... vagy nincsenek is. Mire nekiállok befejezni a tesztet, addigra pontosabban megfigyelem azt is. Ezek csak az (viszonylagosan) első komolyabb vélemények voltak. Még egy nap játék, azután jön a tényleges véleményezés. Nektek szerencsére ezt az időt nem kell kivárni. :)

NEM HISZEK A SIKERÉBEN...

Azt hiszem, ez kábé mindent el is árult a Thief minő-







ségéről. Igazából nem vártam tőle megváltást, vagy csodát, de ennél így is többre számítottam. Lássuk csak, hogy három nap folyamatos játék után miket tapasztaltam. Azt még előtte leszögezném, hogy nem játszottam még végig, hiszen lapzárta előtt pár nappal kaptam meg... de nem valószínű, hogy a továbbiakban bármi is változna. A másik, amit még talán érdemes lenne megemlíteni: ez egy tesztverzió volt, amiről azt mondták, hogy elméletileg ez már a végleges bolti verzió másolata. Azonban néha olyan érzésem volt, hogy ez még csak a béta verzió. Nem esküdnék meg rá, de ha a vásárolt játékban pár dolog máshogy lesz, mint ahogy én leírom, akkor az ennek tudható majd be. Nos... Ami leginkább elgondolkodtatott az előzetes verzió lehetőségén: semmi átvezetés, film nincsen, ahogy azt már említettem. Ez a mai játékiparban már szinte alap, ráadásul azt sem tudjuk ennek következtében, hogy tulajdonképpen miért is tesszük azt, amit. Megoldjuk a feladatokat, meglátogatjuk otthonunkat, vásárolgatunk... és nagyjából ennyi a működésünk. Főhősünkről semmit nem tudunk, ami már csak azért is problémás, mert alapból nem az a szimpatikus főszereplő. Igen nehéz vele azonosulni. De róla, meg a vele kapcsolatos problémákról majd még később beszélek.

Nézzük a **grafikát**. Elsőre nagyon szépnek tűnik. Később már kezd kicsit unalmasnak, sokszor ötletek nélkülinek/kidolgozatlannak tűnni, míg végül már frusztráló lesz. Éjszakai sötétség, csatornabeli sötétség, vagy a lámpák/tüzek fénye. Azt hiszem, jól választotta meg a kiadó a megjelenés idejét, *mert ha ezt télen adják ki, akkor erősen megnő a gamer öngyilkosságok száma.* Az ember minden életkedve elmegy, amikor már a sokadik küldetésnél tart. Az értékelése még így is *jó* (az időnként tapasztalható beszaggatás ellenére is), de ez leginkább talán a motornak szól, nem pedig az ötleteknek. A hullák ráadásul a helyükön maradnak (végre!), plusz még a nagyobb testeket meg is mozdíthatjuk, ha nekik megyünk. Ez hasonlóan működik bizonyos tereptárgyaknál is (pl. hordók, kisebb dobozok). A fizikát is érdemes megemlíteni, ami szintén pofás... már ami a tárgyak ledöntését illeti. A doboz ledől, majd fordul párat, miközben megmozgat más tárgyakat is, amikhez hozzáér. A testeket pedig valóban csak oda tehetjük le, ahol megfelelő nagyságú hely áll a rendelkezésükre.

Játszhatóság. Többnyire jó, bár kicsit nehéz időnként. A probléma akkor van, amikor hirtelen ránk támadnak, mivel a kamera úgy működik, hogy amikor lassan becserkészünk valakit, akkor az óvatos mozgás miatt normálisan mutatja a dolgokat. Azonban amikor gyorsan kell cselekedni, összevissza rángat néha, ezzel megnehezítve a dolgunkat. Nem direkt módon, hanem *mert rossz az operatőri munka*. Kár érte.

A **szavatosság** változóan értékelhető. Egy átlagos játékos pár óra után le fogja tenni a negatívumok miatt. Aki esetleg türelmesen végignyomja, az sem fogja szerintem elővenni többet... és mivel más nincs benne (online játék, multiplayer, vagy egyéb érdekesség), semmi értelme nem lesz újra elővenni. A hangokkal nincs baj, de lényegileg nem is mutatnak kiemelten jó minőséget. Zenék elvétve hallhatóak, többnyire csak zajokkal, háttérhangokkal találkozhatunk.

Ami **muzsika** fellelhető a játékban, az többnyire kellemes, de nem sokáig nyújt élvezetet.

A leggyengébb láncszem... illetve a legerősebb pozitívum a **hangulatban** rejlik. Ellentmondásos? Na várj, elmagyarázom. Aki szereti a lopakodást, annak talán hatalmas élvezetet nyújthat az, hogy középkori környezetben teheti ezt meg a sok modern kommandós körítés mellett. Jópofa a klasszikus íjat használni. Jól néz ki, ahogy célzásnál idővel beremeg emberünk keze. Jó, ahogy a fáklyákat a víz segítségével eloltjuk, a gyertyákat pedig benedvesített ujjunkkal tesszük működésképtelenné. Tetszett, hogy tömlöcbe zárva várjuk a kijutás lehetőségét, ami el is érkezik a buta börtönőrön látható kulcskarika személyében. Ráadásul valóban érdekes elsőre, hogy egy várszerű helyen mászkálunk mondjuk, miközben hátulról elkapjuk az őröket, vagy megfújjuk az értékesebb cuccokat. Elsőre... Utána egyre unalmasabb az egész. Lerontja a kezdeti hangulatot a folyamatos sötétség, vagy az átvezetők hiánya. Ami még negatívum nálam: kicsit zagyvaságnak tűnik a Thief világa. Már eleve akkor meglepődtem, amikor kiderült, hogy emberünknek mechanikus az egyik szeme. Ezzel





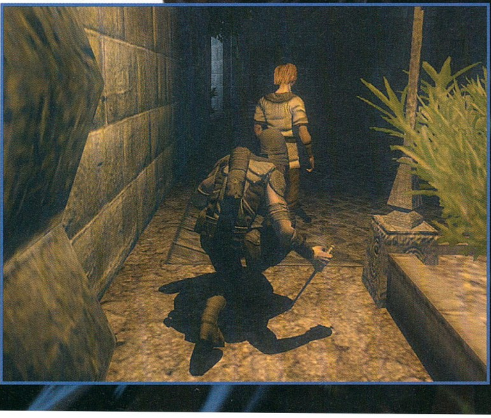
úgy közelíthetünk, távolíthatunk, mint egy távcsővel. Elég érdekes... Azután végképp megszakadt bennem valami, amikor megjelent az első behemót szörnyeteg, meg a varázsolós mágusok. Fantasy-hez nem elég ötletes, vagy elvont... tolvaj szimulációhoz viszont már túl alternatív. A fő probléma, hogy hiába a sok felsorolt apróság, az egész mégsem tud felmutatni semmi egyedit. Az akció MGS, Splinter, Tenchu... a zárak nyitása Splinter, a szemtől szembeni akciórészek a fantasy, vagy hagyományos kardozgatós stuffokra emlékeztetnek. A szörnyek, varázslók pedig már ezer játékban láthatók voltak. Szintén a hangulat lerontója a mesterséges intelligencia. Az őrök csak szemből vesznek észre könnyen, sokszor nehezen reagálnak. De a sok bénázás helyett az egyik legnagyobb baromságot említeném: a börtönben van egy kar, ami leoltja a villanyt. Pár lépésnyire tőle álldogál egy őr kis saját világítás mellett, a fal felé fordulva. Amikor leoltottam a villanyt, ő továbbra is ott áll, de nem fordul a kar felé, vagy (urambocsá) nem megy oda hozzá, hogy visszakapcsolja, hanem nézi a falat háttal a karnak, miközben azt motyogja, hogy sötétben ő nem tud dolgozni. Mijez??? Tessék megfordulni, visszaállítani a kart, vagy legalább utánanézni, hogy miért kapcsolódott le a villany. Vazzeg... De neeem. Ő álldogál, én meg miután visszaszereztem a kardom, mögéállok és megölöm. Sok izgalom van benne. És elég sokszor ilyen hülyék az ellenfelek. Ez pedig tönkreteszi az élményt. Mint ahogy a folyamatos sötétség is tönkreteszi... az iszonyatosan unszimpatikus főhős is tönkreteszi, meg a céltalan misszió végrehajtás is tönkreteszi. Pedig alapjában tényleg jó lenne. Objektív értékelése valahol hét és hétfél körül volna szerintem. Aki pedig nagyon odavan a lopakodós anyagokért, vagy a középkort idéző stílusért, az esetleg nyolcfélig is elmehet. Egyébként meg ennél sokkal többet ki lehetett volna hozni belőle. Nekem nagy csalódás volt. De mert én valami értelmesebbre számítottam, nem akarom nagyon lehúzni, biztos sokaknak fog tetszeni. Engem nem nyert meg magának a Thief sorozat. Ja... és rohadt sokat tölt.

(Segítség az első küldetésekhez, valamint tanácsok a mellékletben!)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu







THIEF: DEADLY SHADOWS

EIDOS / ION STORM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos

✔ az ötlet jó, és az elején még működik is
✕ utána viszont maradnak a hibák, meg az unalom

7.5 pont

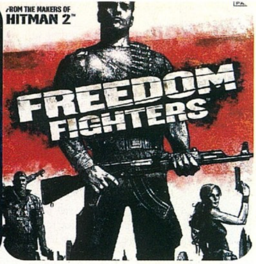
MARTIN BELESZÓL!

Hát, a hétfél kábé jogos, de a teszt elolvasása után gondolom nem sok jót vártok a játéktól. Pedig a 7.5 sem olyan rossz, és a program sem az! Én talán adnám neki alapból a nyolcat, mégpedig azért, mert ha belemerülsz, elég jól le tud kötni. Lopsz, csalsz, gyilkolsz, aztán eladod a smukkot, amiért jobb felszerelést vehetsz. Unalmas? Ilyen a tolvajok élete. Tudom, hogy a Splinter egy jó game, de pl. nekem meg az nem jött be. *Megyek lopni, megyek lopni...*









XBOX LELTÁR

DANCING STAGE UNLEASHED

Mindennek eljön a maga ideje. Most per pillanat annak jött el, hogy egy táncolós játékot tesztelhetek. Mennyire vártam, hogy valami jól ropható anyagról, vagy egy karaoke cuccról írhassak! Az elém kerülő **Dancing Stage Unleashed** a *Konami* terméke. Bizalommal is fordultam hozzá. Főleg Dae kolléga Dancing Stage Forever cikke kapcsán, hiszen az igazán jó mókának tűnt. Most azonban kissé csalódott vagyok. Minden olyan szépen indult… A menü elég igényes, modern… könnyen átlátható. Az alatta hallható zene ugyan nem az én műfajom (valami techno beütésű prüntyögés), de ettől függetlenül hangulatos darab… ad egy kis hangulatot alapból. Olyan *felpörgetős*. Az opciók között rengeteg lehetőség vár, szinte mindent átállítgathatsz kedved szerint. Játékmódokból szintén elég sok van, ráadásul még a Live opció is ott figyel. Gondoltam, akkor belenézek az egyjátékos, egyszerűsített (egy irányítós) táncolgatásba. Itt ért az első csalódás. Zenei választék.



Alapból harmincöt szám áll a rendelkezésünkre. Ez még elég jól hangzik, de sajnos a felhozatal finoman szólva is szánalmas. Én egyedül a Blondie-t ismerem a kiírt előadók közül (Call me, Heart of glass), a többi teljesen átlagos, névtelen, sokszor igénytelen muzsika. A kutya sem hallott a nyolcvan százalékukról. Na, de nézzük a táncot. Elindítom, jófajta kis cell shaded karakter ugrabugrál a folyamatosan változó háttér előtt. És… hát ez borzalmas. Szőnyeg nélkül játszhatatlan a „nyomj egyszerre két gombot és váltogasd őket folyamatosan" móka. Bár talán még szőnyeggel is nehéz lenne, ahogy ez meg van oldva. A Forever után többet vártam. Gagyi zenék, játszhatatlan táncok. Kinek kell ez? Nekem nem. Többször is nekiálltam. Nem érdekel. A Live támogatás meg pláne nem. Ehhez? Minek?

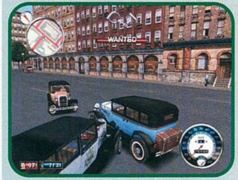


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

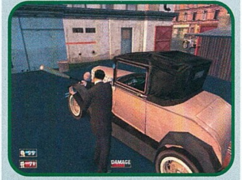
3 pont

MAFIA

Imádom a GTA sorozatot. Nem a gyilkolás miatt. A hihetetlen szabadság az, ami csodává teszi számomra azt a játékot. Bármit megtehetek… és meg is teszek. Tetszett a True Crimes is, de azért az már nem volt ugyanaz. A stílusteremtőt nehéz lekörözni. Pedig vannak rá jelentkezők. Ilyen volt a TC is, de hasonló babérokra tör még a **Mafia** is. Veres Miki már írt is róla egy két oldalas tesztet a 69-es számunkban. Az alap hasonló. Nagyváros… bármerre mehetünk, autókat lopkodhatunk, lövöldözhetünk, megbízatásokat teljesíthetünk. Mondjuk a szabadság nem akkora, mint az említett GTA-ban. Itt a történetes módban nem mászkálhatunk el mindenfelé, mert a küldetések folyamatosak, és meg vannak szabva az útvonalak. Merre kell menni, mit kel csinálni, mennyi időnk van rá. Így már inkább megkötött rohanás az egész. A szabad módban pedig nem történik igazából semmi, *csak vagyunk*. Jó a szabadság, de csak ha van célja is a létezésünknek. De nézzük az egyéb megvalósításokat. Grafika… Há-



áát… láttunk ennél már sokkal, sokkal szebbet. Kábé olyan minőséget képzeljetek el, ami már a Dreamcast gépen sem volt egy nagy szám. Elég *csúnyácska*. Ráadásul nem látni a messzebb sétálgató gyalogosokat sem, vagy a szintén távoli autókat. Az irányítás közepes, igazi nagy probléma nincs vele, de azért hajlamos beőrülni a kamera. Amennyiben belemerülsz a történetbe, talán még le is köthet az anyag. Talán ez a legfőbb húzóereje, meg az, hogy ebben a világban nem túl gyakoriak a játékok… ez a stílus meg pláne. A gengszterek világa. Én nem egészen így képzeltem. Szerintem ez a program lehetett volna sokkal jobb is. Hiába unikum… attól még nem lesz jobb. Középkategória felett picivel. Neked ez megéri?



MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont

XIII

Na ez az a game, amit iszonyatosan vártam. Köztudottan egyik kedvenc stílusom az FPS. Ráadásul kedvelem az újító gondolatokat. Hát mekkora ötlet, hogy rajzfilmszerű környezetben lövöldözzünk belső nézetben? Szerintem *zseniális*. Ráadásul nem hiába a képregényes múlt (mert abból készült a játék), mivel a megrajzolás stílusa, valamint az átvezetők képkockákban való adagolása mind erre a dicső múltra utalnak. A lemez végül megjelent, Liquid apó írt is róla bő négy oldalt a 67-es Konzolban. Gyorsan neki is álltam végignyomni az anyagot. Valahol csalódás volt… valahol meg nem. Bár a nagyon beharangozott lopakodás, a ragyogó mesterséges intelligencia részben elmaradt, azért így is lenyűgöző anyag született. Részben *elmaradt*. 1. Lehet lopakodni, csak éppen nincs értelme. Az őrült lövölde éppen olyan hatásos, mintha surrannánk ide-oda. Akkor meg? 2. Van intelligencia. De ez kimerül a *látás* funkciójában. Mi remekül hallunk mindent… az őrök azonban süketnéma módjára viselkednek.



Ergo viszonylag könnyű elintézni őket. Természetesen azért rejt magában kihívásokat a játék. Nem annyira rövid a végigjátszása, ráadásul olyan a stílusa, hogy esetleg később is leülhetünk elé játszani. És akkor a Live támogatottságról nem is beszéltem. A grafika szép, nagyon karakteres. Bizonyos akcióknál egy kis kockában ráközelítve mutatja a kamera, ahogy az áldozatod éppen lebukfencezik mondjuk egy háztetőről. Ez önmagában emeli a hangulatot. Szinte minden berendezési tárgyat felhasználhatsz. Nem akarsz lövöldözni? Fogod a széket, üveget, hamutartót, és azt vágod csendben az ellen fejéhez. :) Szerintem elég mulatságos. De többnyire mindenkinek tetszett. Kasszasiker persze nem lett. De a jó ötletetek nagy általánosságban soha nem is lesznek azok.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8.5 pont

FREEDOM FIGHTERS

A tavalyi év egyik legnagyobb *pozitív csalódása* számomra. A háborút az Szovjetunió nyeri meg azzal, hogy atomot dob le Berlinre. Lassan mindent elfoglal a kommunista blokk. Elképzelt jelenünkben pedig van képük, és még a csodálatos Amerikát is lerohanják. *Szegény jenkik*. Ezek a piszkos komcsik bármire képesek. :) Természetesen a programban amerikai hőst kell játszani. De azt legalább nem akárhogyan. Először csak egyedül vagyunk, külső nézetben (illetve lövöldözésnél átválthatunk belsőre is, de érdekes módon ilyenkor pontatlanabb a célzás… szóval nincs értelme), majd később már egy egész csapatot kell irányítanunk (mind a négy gomb másik parancs). Az egész azon múlik, mennyire teljesítjük sikeresen a küldetéseket, vagy mennyi embert mentünk meg (ha valakit felgyógyítunk, az is beáll hozzánk harcolni). A feladat többnyire annyi, hogy a ruszkik által elfoglalt épületeket visszafoglaljuk (felhúzzuk az amerikai zászlót… no comment), lehetőleg mindenkit megöljünk, a helikopter kiinduló állomását megsemmisítsük (különben igen nagy gondot fog okozni). Talán annyira nem tűnik így jónak, de irgalmatlan király a játék. Már a kez-



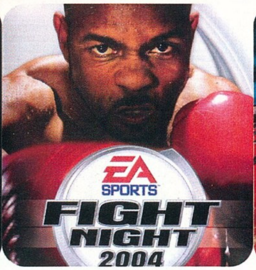
det, ahogy kirohansz az utcára, ahol omlanak le a házak falai az autókra, az emberek sikoltozva rohangásznak, mialatt a tovarisok nyugalomra intik a jónépet. Ledöbbentem teljesen. Mondom…irgalmatlan. Azután az átvezetők, amikben az édes kis bemondónő folyamatosan hírül adja az eseményeket (nem sokáig lett volna Szovjet hatalom, ha minden kudarcot így reklámoznak). Háááát…eszméletlen.:) Bármennyire is gagyi a történet, bármennyire is közröhej az Amerika imádat, ami az egész játékot körbelengi, hiába az egy napos játékidő: ez a játék nagyon *komoly*. A zene zseniális! Jesper Kyd (pl. Hitman) ehhez a programhoz készítette el a világ egyik legjobb játékzenéjét. Ennél profibbat nem lehet alkotni! Meglepően jó lett tehát az IO (szintén Hitman) progija. Érdemes próbálkozni vele. Ha a folytatásra összeszedik magukat a fejlesztők, még többet is kaphatna. Teszt a 65-ös megjelenésünkben.

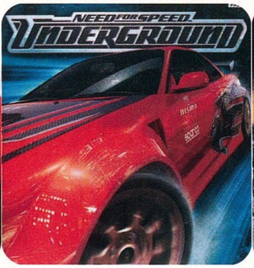


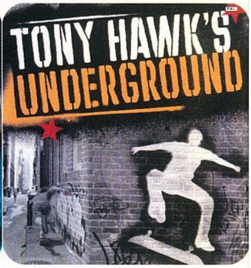
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8.5 pont









MANHUNT

Az utóbbi évek egyik legnagyobb port keverő játéka. Természetesen ismét *Rockstar* fejlesztés. Végtelen brutalitás… nagy mennyiségben ömlő vér… a halál naturalisztikus ábrázolása. Amennyi pro, annyi kontra. Valaki szerint felháborító, szánalmas, öncélú… valaki szerint zseniális, stílusteremtő, egyedülálló. Szerintem inkább utóbbiak egyike. Persze az „öncélú" jelzőben is van valami. Ettől függetlenül letett valamit az asztalra, amit még soha senki/semmi. Miről szól? Egy halálraítéltről. Megkapja élete utolsó esélyét. Ölni, hogy élhessen. A beteg rendező kameráinak kereszttűzében kell végighaladnia Carcer City utcáin. Mindenhol vérszomjas bűnözők, akik a fejére pályáznak. A kamerák pedig mindent vesznek… a lencsék mindent látnak. És mi a fontos az „Irányítónak"? Természetesen a minél látványosabb erőszak. A literszámra ömlő vér. Így nincs más esélyünk. Zacskóval, zsinórral, ütővel, bárddal, vagy pusztakézzel kell elintéznünk mindenkit. A leglátványosabb módokon. Ha jók voltunk… túlélünk. Ehhez azonban odafigyelés, és a manapság már kötelezőnek számító lopakodás/rejtőzködés is dukál. MGS gore változatban. Mondom: szerintem is *zseniális*. Nem. Nem a sok vértől, vagy az embertelen erőszaktól. Nem is a trágár szövegektől. Nem a haldokló emberek életszerű látványától. Magától az ötlettől. Attól, hogy valakinek egy ilyen igazán felnőtt téma is eszébe jutott. Mert ez egy 18 éven felüli téma. Nem csak a gyerekjátékok, korhatármentes programok jelenhetnek meg. Hanem ez is. Zseniális. A kameramozgástól. A felvételek „szemcsés" minőségétől. Nem szebb az X-es verzió a PS2-re készítettnél. De legalább van. Ráadásul nem is csúnya. Teljesen sajátos a képi világa, a hangulata. *Manhunt csak egy van*. De talán nem is kell több. Így marad meg unikumnak, legendának. Legalábbis a műértők körében. Azonban ez csak játék. Senki ne akarja megtudni, milyen levágni valakinek a fejét. Milyen, ha ránk fröcsköl valakinek a meleg vére. Én sejtem. Nem lehet túl kellemes érzés. Már ha vannak valakinek érzései. Mert szerintem a valódi gyilkosok nem rendelkeznek empátiával. Teszt a 68-as Konzolban.



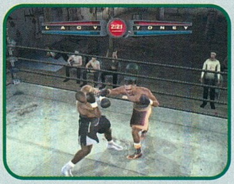

MÁS VERZIÓ: PS2

8.5 pont

FIGHT NIGHT 2004

Knockout Kings. Ez a név talán mond valamit. Leginkább azoknak, akik otthon vannak a sportprogramok, valamint a boksz világában. Még régen teszteltem az egyik epizód X-es verzióját. Tetszett. Egészen realisztikusnak találtam, ráadásul nagyon hangulatos anyagnak bizonyult. Azóta sok dolog megváltozott. Főleg ebben az évben. A 2004-es jelzésű anyag ugyanis már **Fight Night 2004** néven jött ki… alapjaiban megreformálva a stílust. Csipi értekezett is róla a 71-es számunkban. A cikk elolvasása után félve tettem be a korongot a gépembe. Ezek az analóg karral történő akciók eddig nem igazán jöttek be (például Blade 2). Az első pillanat nagyon pozitív volt. A nyitóban ugyanis a Puff Daddy, Notorious BIG fémjelezte Victory nóta megy, amiben még Busta Rhymes is részt vesz teljesen őrült ámokfutásával (ez az ember tud valamit). Nem vagyok egy RAP rajongó, de ez a szám valami irtózatosat üt a komolyzenei aláfestésével, meg az igényességével. Egyből jó is lett a kedvem, belevetettem magam a játékba. Lehet tréningezni, amiben mindent megtanulhatsz, csak úgy szabadon játszani, vagy karriert indítani. A grafika elég szép, a bevonulás pedig hangulatos, látványos. Tüzek, fények, emberünket kísérő/táblákat mutogató fürdőruhás macák… akik ráadásul poligonos viszonylatban elég jól is néznek ki (csöcs, segg… minden a helyén, nem a tipikus mai gebék). Az újító irányítás már nem nyerte el a tetszésem ennyire. Nem tudom elsajátítani ezt a módszert. A hiba azonban bennem lehet… *elismerem*. Már csak azért is, mert mindenhol áradoznak róla. Az összeesések felett viszont már nem hunyhatok szemet. Epilepsziásokat modelleztek az *EA* emberei? Mert akkor azért azt leírhatták volna, hogy ez a paraolimpia egyik mellékága kriplikkel. Csúnyácska. Meg a közönség is. Viszont a rászámolás szerintem is formabontó. Csak akkor tudsz felállni, ha a bíró szellemképeit egybe illeszted… lehetőleg az igazira. Egyedül hamar unalmas lehet, de bulikba kifejezetten ajánlott. Már annak, aki szereti ezt a sportot.



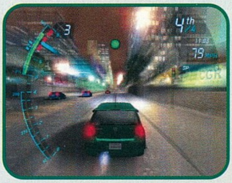


MÁS VERZIÓ: PS2

8.5 pont

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

A tavalyi év *EA* felhozatalában ez egy igazi gyöngyszem volt. Nem az év játéka, de a Freedom Fighters mellett egy elég jól használható program. Legalábbis a sok kaki termék között. Főleg, hogy a Hot Pursuit 2 esetében már kezdtem nagyon kiábrándulni a sorozatból (na, azt bizony túlpontoztam… ebben biztos vagyok). Azonban az **Underground** elég király lett. A *Halálos iramban* sikerén (pffff) felbuzdulva ugyanis az éjszakai illegális versenyek kerültek célpontba. Normál versenyek, gyorsulás, drift. Egyik sem rossz, de a gyorsulás megvalósítása kifejezetten formabontó lett. Belső nézet, remegő kép… remegő gyomor. A megfelelő időpontban váltás pedig közelebb vitt a győzelemhez, valamint ahhoz, hogy teljes izomból belevágódjunk egy szemben közlekedő járgányba. A grafika nagyon szép, és stílusos… bár sajnos nem mentes a gyakori szaggatástól. Ami még nagyon feldobta a már amúgy sem egyszerű programot: *fejlesztés minden mennyiségben*. Főleg az optikai tuning lett nagyon kidolgozva. Szinte bármit megváltoztathatsz a verdán, amit csak szeretnél. Bárki bármit mond… ez egy jó dolog. Mára már megszűnt a diktatúra. Mindenki olyanná teszi magát/környezetét/személyes dolgait, amilyenné szeretné. Erről szól az egyéniség (ez persze nem az, amikor tömegesen utcára vonulunk, együtt kajabálunk, hogy ég a ház, veszélyben a haza… közben a tűz meg már évtizedekkel korábban kialudt – ez valami olyasmi, mint amikor a Bud Spencer filmben úgy kell szólni szegény japánnak, hogy a háború már rég véget ért :). Szóval az NFSU jó lett. Meglepően jó. Az említett akadozáson kívül még azért van pár hibája: néha nagyon fel tudja cseszni az ember agyát, a zenék alapból benne vannak – közepes minőségűek – betölteni sajátot nem is lehet, valamint amikor még kiadták, az EA nem volt hajlandó támogatni a Live szolgáltatást. Utóbbi nagy hiba, mert aki tudja használni, az nagyon nagy élménytől lett így megfosztva. Ember-ember ellen. Ez az igazi megmérettetés. Négy oldal a 66-os megjelenésünkben.

MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

9 pont

TONY HAWK'S UNDERGROUND

2003 az **Underground** alcímmel ellátott programok éve volt. Az NFS mellett itt a másik is. Előre leszögezem: nem vagyok egy nagy gördeszkás játékokat kedvelő egyén. Ez olyan sport, hogy vagy élőben… vagy sehogy. Akkor sehogy. :) De természetesen próbálgattam már annyit az ilyen jellegű anyagokat, hogy tudjam, mi jó/mi nem. A **Tony Hawk** sorozat már eleve a legjobbak között volt. Vagy talán a legjobb is. Azonban kellett neki a vérfrissítés. Öt részen át unalmas mindig ugyanazt csinálni. A vérfrissítés ezzel az alcímmel meg is történt. Ez a rész már nem az, amit korábban ismertünk Tony Hawk néven. Kezdjük ott, hogy rengeteg új lehetőségünk van. Megalkothatjuk a saját karakterünket, ami már egy Sim kreálásával vetekszik. Még tetkót is választhatunk rá. A saját park kialakítása már régi dolog, de most még trükköket is kitalálhatunk, amikkel azután szerezhetjük majd a pontokat. De maga a játékmenet is változott. Szép nagy helyszínen gurulhatunk, ahol azután ha elegünk lett a deszkázásból… csak fogjuk azt, majd a hátunkra kapjuk. Így jön a gyalogos mászkálás. Felmászhatunk háztetőkre, amikről azután a vezetékeken lecsúszva (újra deszkán) távozhatunk/juthatunk új helyekre. Időnként ráadásul még autókba is szállhatunk, hogy immáron négy keréken folytassuk utunkat. Azonban deszkázás közben sem csak a megszokott gyűjtögetés, pontszerzés a lényeg. Kisebb-nagyobb feladatokat is végre kell hajtanunk. Ez többnyire abból áll, hogy elvigyünk valamit valahova… de a közjátékok így is annyira feldobják a hangulatot, hogy egyáltalán nem lehet panasz az egészre. Természetesen lehet ketten játszani a megszokott módokon, sőt… még linkelni is tudjuk gépeinket. A grafika gyönyörű. Ennél szebbet ebben a stílusban még nem láthattunk. Bár azt összegezve elmondhatjuk, hogy saját műfajában messzemenően ver minden más próbálkozást a THU. Egyetlen komoly hibája, hogy időnként nagyon beőrül a kamera. Teszt a 67-es Konzolban.

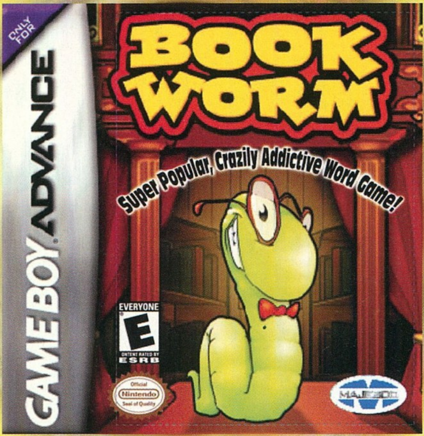
BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

9.5 pont



SZERETED A BETŰLEVEST?



Bizonyára mindenki hallott már Alfred Mosher Butts 1931-ben piacra került, *Scrabble* nevű, több mint 100 millió példányban elkelt, a világ 121 országában, köztük Magyarországon is kapható, egyszerű, de mégis addiktív, ráadásul szókincset is fejlesztő társasjátékáról. Ha más nem, filmekben már biztosan látott mindenki olyat, hogy a szereplők leültek a földre, és kicsi, betűket tartalmazó kockákat rakosgattak hosszan, és közben nagyokat kurjongattak. A *Scrabble* lényege nagyjából annyi, hogy adott betűkészletből minél több és minél hosszabb értelmes szavakat rakjanak ki a játékosok.

A most GBA-ra megjelent *BookWorm* ugyan nem *Scrabble* adaptáció, de leginkább mindenképp ahhoz lehet hasonlítani, mellesleg nagyon távoli rokonságban áll a *Super Collapse! II*-vel is, ugyanis ez is eredetileg a Flash site-on debütált, ebben is potyognak lefelé a négyzetek, és ezt is a Majesco forgalmazza. Ebben a játékban egy 52 elemű táblát kapunk, ami 7 oszlopból áll, a páratlan oszlopokban 7 négyzet található, a párosokban 8, és az egymás melletti oszlopok fél négyzettel el vannak csúsztatva, így minden egyes négyzet (persze a szélsőket leszámítva) 6 másikkal érintkezik. Az anyagban csak egy időlimit nélküli játékmód van, ebben megtelik a tábla betűkkel, nekünk pedig legalább 3 betűs értelmes angol szavakat kell kiraknunk egymással kapcsolatban álló betűkből. Ha sikerül egy értelmes szót összehoznunk, a betűi eltűnnek, növekszik egy kicsit az eredménycsíkunk és a pontszámunk, a táblán keletkező űrbe lejjebb potyognak az oszlopok, felülre pedig új betűk jönnek be. Ha megtelik az eredménycsíkunk, akkor szintet lépünk, és kicsit nehezebbé válik a játék. Hogy ne legyen túl monoton és unalmas az anyag, pár extra négyzettel is találkozhatunk, vannak például vörös négyzetek, ha ezek elérik a tábla alját, akkor vége a játéknak, ezeket tehát feltétlenül el kell tűntetnünk menet közben, továbbá vannak sárga, zöld és egyéb színű négyzetek is, amiknek a leszedése sokkal többet ér, mint az átlagos négyzeteké. Ezeken túl időnként kapunk egy-egy bonusz szót is, amit ha ki tudunk rakni, igazán sok pontot szerzünk. Tehát egyedül a vörös négyzetektől kell tartanunk, melyek betűkódja egyébként nem is látható állandóan, ezek egyre gyakrabban jelennek meg, ahogy felfelé kapaszkodunk a szintlétrán, és akkor is gyakrabban jönnek, ha túl rövid szavakat rakunk ki, továbbá akkor is, ha újrakeverést kérünk. Ugyanis, ha végleg nem tudunk értelmes szót kirakni az adott betűkészletből, legvégső esetben újra is kevertethetjük a betűket. Ezekkel az extrákkal már elég izgalmassá válik a játék (legalábbis a *Tetris*-hez képest), és természetesen itt sem árt előre gondolkodni, taktikázni, jó, ha arra is figyelünk, hogy miközben leszedjük a betűket, a lejjebb potyogó betűk is értelmes és minél hosszabb szavakat adjanak ki.

Összességében szerintem nagyon jópofa játék a *BookWorm*, angolul tanulóknak pedig még hasznos is, mivel ezzel ők szókészletre is gyúrhatnak, természetesen angolul nem tudóknak ugyanakkor ez a kártya nagyon nem való.

Credo



BOOKWORM

MAJESCO	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártyára

✔ egyszerű, jópofa és nem is haszontalan logikai stuff
× szerintem ez sem igazán időtálló

5.5 pont





„AGYBAN NAGY"

A múlt havi Konzolban megjelent *Franklin the Turtle* recenzión belül futólag utaltam már a *Super Collapse! II*-re, ugyanis annak a játéknak az utolsó minijátéka, a Franklin's Blocks gyakorlatilag a hivatalos Flash site-on nagy sikereket elért *Collapse! II* direktklónja volt, a cikk tárgyát képező *Super Collapse! II* pedig az eredeti webes játék hivatalos átirata és folytatása. Ha valaki nem olvasta volna a múlt havi cikket, a képekből is kitalálhatja, hogy egy *Tetris*-szel nagyon távoli rokonságban álló logikai játékról van szó. Persze a *Super Collapse! II* azért tartalmasabb, átgondoltabb és igényesebb kivitelezésű, mint a Franklinben szerepelt klónja, igaz az csak egy huszad játék volt, ez pedig egymagában próbál szerencsét.

Az anyag négy játékmódja kis mértékben különbözik is a múlt hónapban vázolt minijátéktól, sőt egymástól is. A Classic játékmódban egy 10x12-es terepen tolulnak soronként felfele a színes négyzetek, ha elérik a felső sort, vége a játéknak, nekünk pedig a keretünkkel mindig olyan négyzetre kell klikkelnünk, ami egy olyan legalább háromelemű tömb tagja, melynek azonos színű négyzetei az élükkel érintkeznek. Ilyenkor ezek a tömbök eltűnnek, az így keletkező űrt pedig a felettük és mellettük levő négyzetek töltik ki, tehát a felsőbb négyzetek lejjebb potyognak, az oldalsók pedig (teljes oszlopok eltűnésekor) középre tolulnak. Itt egyébként nem kapunk extra pontokat a nagyobb tömbök eltűntetéséért, minden négyzet mindig egy pontot ér, extra pontokat akkor kapunk, ha magasabb pályára kerülünk (azaz meghatározott sor megjelenésig kitartunk), vagy, ha átmenetileg teljesen letisztítjuk a pályát. Idővel gyorsul a játék, és egyre rosszabb leosztásban jönnek a négyzetek, de egyéb extrák is megjelennek, amik feldobják és bonyolítják a játékot, ilyenek például a fekete bombák, amik egy körzetben tűntetnek el négyzeteket, és a színkódos bombák, amik a képernyő összes azonos színű négyzetét eltűntetik, de vannak eltüntethetetlen, ballaszt négyzetek és bonusz pályák is. A Relapse játékmód ugyanaz, mint a Classic, viszont a pálya itt már csak 11 négyzet magas, és nem csak alulról nyomulnak felfele a kockasorok, de felülről is lefele, tehát ez kétszer nehezebb, mint a Classic mód. A Strathegy játékmód is szinte ugyanúgy működik, mint a Classic, de nem az idővel párhuzamosan, fokozatosan jelennek meg a sorok, hanem minden klikkelésre kapunk egy új sort, tehát nagyon meg kell terveznünk a lépéseinket, ez szinte teljesen más kihívás, és ez is roppantul ötletes és addiktív. Az utolsó, a Puzzle játékmód egyezik meg leginkább a Franklines minijátékkal, ebben nem jelennek meg sorok, hanem egy 10x13-as terep alapban tele van színes négyzetekkel, és a fenti szabályok szerint teljesen le kell takarítanunk azt, egy négyzet sem maradhat fent, ez komolyabb taktikázást igényel, és itt szerencsére a pályák is nagyon jól vannak felépítve, nem véletlenszerűek.

Összességében a *Super Collapse! II* szerintem egy remek logikai játék, sajnos nincs olyan igényesen elkészítve, mint például a *Mr. Driller 2*, a grafikája inkább funkcionális, mint a *Tetris*-é, ezért magas pontszámot nem lehet rá adni, a zenéje pedig tényleg gyenge, de mind a négy játékmódja jól be van lőve, és ugyanúgy órákig el lehet vele szórakozni, mint a *Tetris*-szel, tehát *Tetris* rajongóknak nagyon ajánlott.

Credo



SUPER COLLAPSE! II

MAJESCO	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	jó

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ egyszerű, de jól összerakott logikai anyag, mint a tetris
× a tetris-hez hasonlóan szerintem nem elég időtálló

7 pont

ÚJABB HATALMAS MOZISIKER

A 2003. októberi Konzolban megjelent *Shrek: Reekin' Havoc* tesztemben már kifejtettem, hogy nem vagyok különösebben az animációs filmek rabja, sőt srác koromban sem voltam, viszonylag keveset nézek meg, és azok között is ritkán találok olyat, ami valamennyire ínyemre van. Ilyen ritkaság volt a 2001-ben debütált, Andrew Adamson, Vicky Jenson és Scott Marshall által rendezett, *Shrek* című, számítógépekkel renderelt, klasszikus meséket és egyéb filmeket (emlékezzünk csak a *Mátrix* beütésre például) teljesen más szemszögből újraértelmező és azokat kiforgató, felnőttfejjel is határozottan nézhető, roppant vicces, 3D-s animációs film. Az Oscar-díjjal jutalmazott anyag még engem is meg tudott fogni, ami nagy szó, legfőképp persze eredeti hanggal tetszett, hiszen a főbb szinkronhangokat adó Mike Myers és Eddie Murphy a komédia két nagyágyúja, és persze az is szót érdemel, hogy Hollywood legszexisebb nője, Cameron Diaz nem csak a hangját adta Fiona hercegnő karakteréhez, hanem bizonyos fokig róla is mintázták a figurát.



Ez után kíváncsian vártam a goromba zöld ogre kalandjainak lassan készülő folytatását, a *Shrek 2*-t, ami jelen sorok írása előtt három nappal debütált a mozivásznon, természetesen még csak az Egyesült Államokban. Nekünk információim szerint július elsejéig kell várnunk a film hazai premierjére, no persze a türelmetlenebbek, és a törvényt kevésbé tisztelők már lehúzták a gyengébb minőségű kalózváltozatot a netről. Én természetesen megvárom a nyár közepét, így a filmről egyelőre csak annyit tudok, amennyi a bemutatókból kiderült: ebben az ogrévé változott Fiona hercegnő hazamegy az Üveghegyen Túlra (gondolom így fordítják majd a "Far, Far Away"-t), hogy bemutassa szüleinek újdonsült férjét, Shreket. Az első részben végbement frigy azonban nagyon nincs ínyére az örömszülőknek és a gonosz Tündér Keresztanyának, mindent el is követnek annak érdekében, hogy a házaspárt szétválasszák, többek között a hírhedt Csizmás Kandúrt is felbérelik fondorlatos terveikhez. Mindebből úgy tűnik, a történet nem lesz olyan lapos, mint a legtöbb animációs film folytatás esetében. Nem ugyanazokat a szituációkat és jeleneteket lövik el újra és újra az írók és rendezők (Andrew Adamsonnal most Kelly Asbury és Conrad Vernon szorong a szűk rendezői székben), és szerencsére a parádés szinkronszínész gárda is változatlan, sőt még néhány további nagy névvel ki is egészül, többek között Julie Andrews-szal, Antonio Banderas-szal, John Cleese-zel és Larry Kinggel.



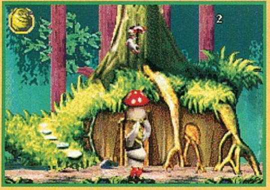


Az animációs film második része valószínűleg még annál is nagyobbat szólt az amerikai kasszáknál, mint azt a mögötte álló fejesek remélték, ugyanis az első hétvégén, az első két napon már több mint 104 millió dollárt kaszált, ezzel kapásból behozta az előállítási költségeit busás haszonnal, megelőzte az összes animációs film nyitóbevételét, sőt minden filmkategóriát figyelembe véve is csak egy mozifilm nyitott nála jobban eddig, a *Pókember* első része. Ez is azt bizonyítja, hogy nem lehet rossz anyag, el is kezdtük vágni a centit július elsejéig, amikor meglátjuk, hogy megérdemelt-e hype, ami a filmet körülveszi.

POCSÉK JÁTÉKOK TÖMKELEGE

Az első film hatalmas kasszasikere, amire a folytatás esetében is mérget lehetett venni jó előre, természetesen zsíros franchise-zá tette Shreket, számos póló, bögre, CD és ezernyi egyéb hivatalos és hamis termék jelent meg a piacon, ami valamennyire köthető volt a filmhez, és mivel napjaink egyik legnagyobb üzlete a videojáték, a téma a "megjátékosítást" sem kerülhette el. A közelmúltig GBC-re egy Shrek játék jelent meg, a *Shrek: Fairy Tale Freakdown* (2001), GC-re kettő, a *Shrek Extra Large* (2002) és a *Shrek: Super Party* (2003), PS1-re ismét egy, a *Shrek Treasure Hunt* (2002), és PS2-re is egy, a *Shrek: Super Party* (2002). Aztán volt még X-re kettő, a *Shrek* (2001) és a *Shrek: Super Party* (2002), PC-re egy, a *Shrek Game Land Activity* Center (2001), GBA-ra pedig három, a *Shrek Swamp Kart Speedway* (2002), a *Shrek: Hassle at the Castle* (2002) és a *Shrek: Reekin' Havoc* (2003). Már ez is szép hosszú lista, sajnos azonban a mennyiség a minőség rovására ment, szinte az összes játék csapnivaló volt, ha jól emlékszem összesen kettőt ítéltünk a fentiek közül valamennyire tesztelésre méltónak, a PS1-es *Shrek Treasure Hunt*ot, amit Csipi 2 pontra értékelt, és a cikk elején is említett GBA-s *Shrek: Reekin' Havoc*-ot, ami tőlem 3 pontot kapott. A szörnyű játékok és a lesújtó kritikák ellenére Shrek pár napja ismét frontális támadást intézett a játékosok és a jó ízlés ellen, az új film apropóján megjelent Shrek 2 ugyanis egyszerre futott be GBA-ra, GC-re, PC-re, PS2-re és X-re is. Bár a Shrek jogok mostanra gazdát cseréltek, a korábbi játékok mögött ugyanis a TDK Mediactive bábáskodott, a második részt pedig már az Activision jegyzi, de sajnos a minőség (legalábbis GBA-n, a többi változathoz nem volt még szerencsém) nem sokat javult, egy keveset azért szerencsére igen, lássuk ezt részletesebben is.





A NEGYEDIK SHREK JÁTÉK A GÉPEN

Nem csak a kiadó változott meg, de a fejlesztőcég is, az új GBA-s epizód mögött már az angol Vicarious Visions áll, mely céget régebben, a GBC időkben nagyon sokra tartottam, manapság azonban technológiában nem sok újdonságot tesznek le az asztalra, a szememben ma már a cégnév egyet jelent a szinte száz százalékban azonos platformjáték motorral egy kaptafára készülő rajzfilmlicencekkel. Sajnos a GBA-s *Shrek 2* sem sokkal több ennél, az általunk irányított karakterekkel szabványos, oldalnézetes, nyolc irányba három parallax síkkal scrollozó platformpályákon kell mászkálnunk, ugrálnunk és harcolnunk. Több lehetőségünk van ebben, mint a korábbi GBA-s *Shrek*ekben, de azért túl nagy cselekvési szabadságunk itt sincs. Az anyag érdekessége kimerül abban, hogy tárgyakat is tudunk használni (egyszerre egy karakternél csak egy lehet), kapcsolókat is tudunk kapcsolgatni, sőt időnként több karaktert is kell irányítanunk párhuzamosan, váltogatva kell őket összedolgoztatnunk, ami némi *The Lost Vikings* utóérzést kölcsönöz a játéknak, de sajnos a feladatok többnyire nem annyira érdekesek, túlontúl egyszerűek, és sokat ismétlődnek.

A karakterek a *The Lost Vikings* lökött szereplőihez hasonlóan más-más képességekkel rendelkeznek, bár azért kevésbé egyediekkel. Összesen öt (vagy, ha úgy vesszük négy) figurát irányíthatunk a játékban: Shreket ogre alakban, Szamarat, Csizmás Kandúrt, Mézeskalácsembert és Shreket emberi alakban, esetenként egyébként közülük hármat is terelgetnünk kell egyszerre. Shrek ogreként képes nagyobb, platform jellegű tárgyakat is cipelni a mindenki által hordozható kisebb tárgyakon (kulcsok, sérthetetlenséget biztosító pajzsok, ejtőernyőként funkcionáló tündérek és egyebek) túl, továbbá az ugratókról nagyobbat is tud dobbantani, és a sérülékeny vízszintes falakat is vele lehet csak széttörni. Szamár Shreknél nagyobbat tud ugrani, talán Csizmás Kandúrnál is nagyobbat, és képes a Shrek által hordozható, platform jellegű tárgyakat rugdalni, továbbá vele tudjuk csak a sérülékeny függőleges falakat kirúgni. Csizmás Kandúr specialitása a falmászás, ő meg tud kapaszkodni a falakon, és feljebb tud ugrani róluk, mint például Megaman, továbbá vele lehet átlós köteleken is csúszkálni, és Shreknél ő is nagyobbat ugrik. Az emberi Shrek ugyanakkorát ugrik, mint az ogre Shrek, tehát nagyon kicsit, és ő már nem elég erős a platform jellegű tárgyak hordozásához sem, viszont lökdösni még tudja őket Szamárhoz hasonlóan, a kardjával pedig vissza tudja küldeni az ellenséges lövedékeket (a nyílvesszőket és a csigává változtató varázslatokat) a feladóikhoz. A végére maradt Mézeskalácsember, aki a legkevesebb energiával rendelkezik, így a leggyengébb, ugyanakkor oltári nagyokat ugrik, és ő képes lövésre is, kis cukorkákat lövöldöz végtelen mennyiségben.

ÖSSZEGZÉS

Sajnos a fenti játékmenet bemutatással és a karakterek speciális mozdulatainak felsorolásával szinte mindent le is írtam az anyagról, csak haladnunk kell benne előre a huszonöt pályán, le kell csapkodnunk az ellenfeleket, és helyenként nagyon egyszerű feladványokat is meg kell oldanunk, ráadásul sem a feladványok nem tartalmaznak szinte semmi kihívást, sem az ellenfelek. Az általában jobban zavar, ha egy játék nehéz, de ez olyan szinten könnyű, hogy kis odafigyeléssel egy átlagos képességű játékos totál energiavesztés nélkül végigtolja, de még egy gyengébb gémer sem veszít annyi energiát a pályákon, hogy szüksége lenne a felvehető energiacsomagok egyikére. Az érmegyűjtögetés és a karakterenként egy nagyon primitív minijáték valamennyire próbál javítani a szavatosságon, de nem sok sikerrel, és bár értékelem a játék *The Lost Vikings* beütését, ami a szememben már jócskán az átlagos platformerek (például a múlt havi *Disney's Home on the Range*) fölé emelné az anyagot, ezt az előnyt a fejlesztők "sikeresen" ellensúlyozták a felejthető tervezésű pályákkal és a csapnivaló audiovizuális kivitelezéssel. A játék grafikája ugyanis - mint az a mellékelt képekből is látszik - szörnyű, és a cikkeimben sokat dicsért Manfred "Pink" Linzner által komponált zenéje is határozottan felejthető, mert bár jól hangszerelt, ugyanakkor rövid, és kevés témát tartalmaz. A GBA-s *Shrek 2* mindezeket a negatívumokat összevetve is az eddigi legjobb Shrek játék, amivel találkoztam, ugyanakkor a közepes játékok szintjét még mindig nem sikerült megütnie, emiatt csak az igazán fanatikus Shrek rajongóknak ajánlom, akik újra szeretnék játszani a film történetét, aminek mellesleg egy friss bejelentés szerint már biztosan lesz harmadik és negyedik része is.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Amit elvártam volna a GBA-s Van Helsingnél, itt a Shrek 2-nél nagyjából megkaptam. Egyszerű, átlagos platformjáték a fiatalabb korosztálynak. Szerintem nem is kell ezt jobban erőltetni. Nem hiszem, hogy felnőtt embereknek a Shrek 2-vel kéne játszaniuk. Akiknek ez a game készült, azok meg lesznek elégedve vele. Benne van a nagy zöld ogre, meg a szamár, meg a kis aranyos izé... Én olyan 6.5 körül adtam volna rá.

SHREK 2

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ enyhe the lost vikings beütés
✕ még mindig csapnivaló kivitelezés, túlságosan könnyű

5 pont

SERIOUS SAM TÖRTÉNELEMÓRA

Annak idején, kábé az Úr 2000. esztendejében a programozó és demokedvelő haverokkal nagyon-nagyon vártuk a *Serious Sam* című PC-s, belső nézetes lövöldözős (FPS) játékot. Egyrészt, mert igazi *Quake III* gyilkosnak volt beharangozva, így nemcsak remek játéknak ígérkezett, de technológiailag is parádés anyagnak, egy új mérföldkőnek, etalonnak, másrészt az anyag egy Magyarországhoz hasonló kis elmaradott kelet-európai országból készült világhódító útjára, Horvátországból, ami ráadásul tőlem csak egy kőhajításnyira van. Mint ismeretes, a *Quake III* agyoncsapás végül mégis elmaradt, a 2001 elején PC-re megjelent *Serious Sam: The First Encounter* mégsem szólt olyan nagyot, mint azt vártuk tőle, eladásokban sem überelte John Carmack mesterművét, és összességében technológiában sem. Bár volt egy-két érdekes dolog a játékmotorban, azok többségét már a korai technológia demo is elsütötte, például a gyönyörű RGB fényeket, a valós idejű blobokat, és néhány egyéb dolgot, melyekre már nem nagyon emlékszem, egyébként ezek nem is voltak túlságosan kihasználva a végső produktumban, csak szem rágóguminak lehetett őket tekinteni. A játékot végül is azért elég sokan kedvelték, ha nem is annyian és annyira, mint a *Quake* sorozat tagjait, volt kollégánk például a 2001. áprilisi KByte-ban 100-ból 88 pontra értékelte, számomra mindenesetre nagy csalódás volt az anyag. A pályák és az ellenfelek eléggé alacsony poligonszámúak voltak benne, az ókori egyiptomi épületek sem voltak valami komplexek és lekerekítettek, ráadásul a játék végéig szinte ugyanazokat kellett bámulnunk, de az ellenfelek intelligenciája és animációja is csapnivaló volt, ergo a játékmenet sem jelentett felejthetetlen élményt.

A számomra kiábrándító első rész után én már nagy ívben elkerültem a folytatásokat és portokat, egészen mostanáig, így a többi epizóddal nem is szereztem személyes tapasztalatokat. Ilyen volt a helyenként hibásan *Serious Sam 2*-nek nevezett második rész, a 2002 elején szintén PC-re megjelent *Serious Sam: The Second Encounter*, amit dracoo kolléga elemezett ki a 2002. februári KByte-ban, majd befutott még ugyanabban az évben az első két rész egybegyúrt X portja is, amit Böjti tesztelt a 2002. decemberi Konzolban. Aztán közel két év hallgatás következett a témában, de idén áprilisban ismét felpörögtek az események, akkor futott ugyanis be a *Serious Sam: Next Encounter*, a változatosság kedvéért PS2-re és GC-re, amit ismét Böjti tesztelt a múlt havi Konzolban, továbbá a GBA-s *Serious Sam Advance* is, amiről éppen ezekben a percekben olvasol elemzést Credo bátyó tollából, ha minden igaz. Természetesen a történet ezzel még nem zárult le, a *Serious Sam 2*-n (ami az első rész igazi folytatása lesz) már jó ideje dolgozik a Croteam, és még 2004-re ígérik a játék PC-s és X-es megjelenését is, igaz egyelőre konkrétabb dátumot még nem hoztak nyilvánosságra, így bizonyára még csúszhat az anyag.





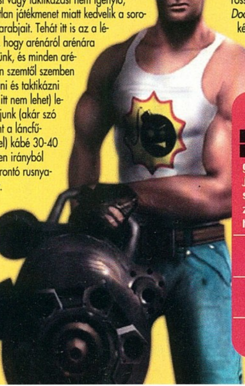




GBA SAMU A NAGYÍTÓ ALATT

De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk tehát az első GBA-s *Serious Sam*et alaposabban, amit egyébként ugyanaz az angol Climax Entertainment fejlesztett, ami a PS2-es és GC-s *Serious Sam: Next Encounteren* is munkálkodott. Ez a játék is rendes 3D-s FPS-ként lett átültetve a gépre, de ez természetesen már nem port, mint a GBA-s *Doom*, *Doom II* és *Wolfenstein 3D*, hanem egy egyszerűsített darab, mint amilyen például a *Medal of Honor Underground*, hiszen az eredeti játék direkt portját már nem bírná el a mütyür. A primitívebb technológiai újraértelmezés során tehát a pályák még egyszerűbbé váltak, a tárgyak és az ellenfelek pedig 2D-s sprite-tá, ahogy azt a GBA-s FPS-ek esetében már megszokhattuk. Sajnos a motor nem tartalmaz árnyékolási trükköket sem, és gyakorlatilag ugyanúgy egy síkban játszódik (tehát a néhány lépcső csak látszólag jelenik meg, valójában az ellenséges intelligencia meg minden egyéb csak 2D-s síkot lát), mint a *James Bond 007: Nightfire*-en kívüli összes többi hasonló játék a gépen. Ráadásul az anyag eléggé lassú is, és a motor viszonylag alacsony tényleges felbontásba rendereli a grafikát is, amit aztán a gép hardvere húz ki teljes képernyőre, ennek következtében a látvány eléggé ronda és darabos, az ellenfelek többsége pedig felismerhetetlen paca. Mindezek tetejébe a grafika is csak 256 színű (a legtöbb GBA-s FPS 32768 színű módban fut), továbbá a plafon és padló sincs textúrázva, tehát a motor alig erősebb a klasszikus *Wolfenstein 3D*-ben alkalmazottnál.

Sajnos azonban nem a 3D motor a *Serious Sam Advance* leggyengébb eleme, csapnivaló a pályatervezése, az ellenséges mesterséges intelligenciája, az irányítása (nehéz pontosan célozni) és sok egyéb adaléka is. A pályái például teljesen lineárisak, fantáziátlanok és szögletesek, pályánként kábé 6-7 nagyobb arénát kapunk csak, amiket ajtók és kisebb folyosók kötnek össze, komolyabb labirintusokban bolyongani tehát nem lehet, a játék semmilyen kihívás elé nem állítja a tájékozódó képességünket, szemben a játékstílus többi tagjával. Lépcső is nagyon kevés van az anyagban, kulcsokat és kulcs jellegű tárgyakat ne is keressünk benne, és összesen talán 7-8 kapcsolóval találkozhatunk az egész játék során, ezek sincsenek 3-4 lépésnél messzebb az általuk vezérelt ajtóktól. Persze igazság szerint ezek a gyermekbetegségek megvoltak már az eredeti PC-s *Serious Sam: The First Encounter*ben is, és amíg ezek az én szememben (és biztos vagyok benne, hogy a többség szemében is) hibák, vannak sokan, akik éppen emiatt a végtelenül leegyszerűsített, semmiféle gondolkodást vagy taktikázást nem igénylő, agyatlan játékmenet miatt kedvelik a sorozat darabjait. Tehát itt is az a lényeg, hogy arénáról arénára menjünk, és minden arénában szemtől szemben (elbújni és taktikázni ugye itt nem lehet) ledaráljunk (akár szó szerint a láncfűrésszel) kábé 30-40 minden irányból ránk rontó rusnyaságot.





Ennyiről szól tehát a játék, ráadásul textúra készlete is csak kettő van, és a története is totál nulla. Ez az epizód valamelyik korábbi után játszódhat, macsó hősünk, Sam „Serious” Stone (aki szerintem Duke Nukemből és az *Evil Dead* főszereplőjéből, Ashley J. „Ash” Williams-ből lett összegyúrva) éppen hazafelé tart egy győztes csatából az időkapun keresztül, amikor eltéved az időben. Először az ókori Egyiptomban köt ki, amit természetesen megszállták a szörnyek, majd ha ott sikeresen végigtolunk hat pályát, következik a szintén hatpályás, és szintén szörnyekkel teli Néró korabeli Róma.

A számos hiányosságot és a túlzott puritanizmust valamennyire ellensúlyozza a nagy számú ellenfél és fegyver. Fel kell itt is vennünk a harcot a korábbi részekből ismert fejetlen, üvöltő és robbanó kamikaze emberekkel, a megvadult bikákkal, a nagy és erős skorpióemberekkel, a méretes, tomboló zöld majmokkal, a kissé más jellegű, szintén zöld gorillákkal, a bombadobáló kék gorillákkal és a *Duke Nukem* idegenjeit idéző lebegő izékkel is. De vannak olyan ellenfelek is, amik emlékeim szerint nem szerepeltek az eredeti PC-s játékban (a folytatásaiban persze lehet, hogy már ezekkel is lehetett találkozni), ilyenek a nagydarab, légzőkészülékes, Mondoshawan szerű (az *Ötödik Elem* jó idegenjei) szerzetek, a kisebb, de veszedelmes bogarak, a *Metroid* játéksorozat Samus Aran nevű főszereplőjére emlékeztető figurák és két farkasember főnök. A felsorolt szörnyek ellen a már említett láncfűrésszel, egy klasszikus, végtelen töltényes, de nagyon gyenge revolverrel, egy szabványos sörétes puskával, egy Thompson géppisztollyal, egy rakétavetővel, egy hatalmas, forgótáras gépágyúval, két különféle, *Doom*os BFG-t idéző sugárvetővel, egy hatalmas, középkori ágyúval és egy időcsapás nevű fegyverrel vehetjük fel a harcot. Ez utóbbi igényel csak némi magyarázatot, az időcsapás egy vicces eszköz, egy kézben hordozható piros gomb, aminek megnyomása apró időörvényt idéz elő a velünk szemben álló ellenfél felett (a játéksorozat története ugye időkapuk körül bonyolódik), és különféle korokból különféle nehéz tárgyakat ránt át a jelenbe, ennek hatására a kiszemelt áldozatunk nagyon vicces módon szenderül jobblétre, például ráesik egy zongora.

SZERINTEM...

Összességében nekem nagyon nem jött be az anyag, mint azt a sarokban látható értékelő is mutatja. Játékmenetre és technológiára is gyenge, de még az olyan hangulatfokozó elemek is hiányoznak belőle, mint a klasszikus Serious Sam beszólások (az eredeti játékban Sam végig lökte a vicces dumát, ahogy kvázi elődje, Duke Nukem is tette). Egyedül a játék zenéjét kedveltem meg jobban, amit az egyik legjobb és legnépszerűbb egykori Amigás zenész, Matthew „4-Mat” Simmonds komponált, aki mostanság egyébként a C64 és VIC-20 demoscene-eken tevékenykedik, így nagy meglepetés is volt hosszú idő után ismét játékban hallani a munkáit. Ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy amennyire nekem bejön a játék zenéje, ugyanannyira sokakat ki is akaszt, 4-Mat stílusa ugyanis meglehetősen egyedi, a hangszerelése pedig szándékosan nagyon minimalista, chip jellegű, a munkái ezek miatt nagyon megosztják a közönséget. A *Serious Sam Advance* tehát a zenét leszámítva szerintem igen gyengére sikerült, nem mondom, hogy a legrosszabb FPS a gépen (a *Backtrack* és a *Medal of Honor Underground* még ezerszer rosszabb), de mérföldekkel le van maradva a *Doom*, a *Doom II*, a *Duke Nukem Advance*, az *Ice Nine* és legfőképp az eddigi király, a *James Bond 007: Nightfire* mögött – tehát jobb nagy ívben elkerülni.

Credo

SERIOUS SAM ADVANCE

GLOBAL STAR / GOTHAM GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
link kábel, kódszavas mentés

✔ a legendás 4-mat egyedi zenéje
× gyakorlatilag minden egyéb

4 pont

MARTIN BELESZÓL!

Kedvelem a Serious Sam játékokat, viszont a GBA-s FPS-ekért nem vagyok oda. (Nem handheldre való a stílus, szerintem.) Ez a game kicsit olyan klasszikus 486 DX2 Doom érzéseket hozott nekem. Nem tartom jó anyagnak, de túlzottan rossznak sem. Én, ha FPS fan lennék, nem kerülném el, ahogy Credo tanácsolja. Nálam öt pontot és egy nekifutást mindenképpen ér!

GABRIEL, A VÁMPÍROK RÉME



A MOZIFILM

Nem túl régen, talán kevesebb, mint egy éve hallottam először a *Van Helsing* című fantasztikus akciófilmről (talán így lehetne legjobban definiálni, mert a horror címke, amit hivatalosan ráragasztottak nagyon nem megfelelő), ami azonnal fel is került a leginkább várt filmek listájára nálam. A bemutatókból és a kiszivárogtatott információkból mind a kivitelezése és hangulata, mind a szereplőgárdája abszolút ígéretesnek tűnt. A viszonylag frissen, az *X-Men: A Kívülállók*kal, a *Kate és Leopold*dal, a *Kardhal*lal, *A Csábítás Elméleté*vel és az *X-Men 2*-vel befutott Hugh Jackmant is egy eléggé karakteres, sokoldalú és tehetséges színésznek tartom, az *Emmá*val, A *Diszkó Végnapjai*val, a *Szerelem a Végzetennel*, a *Pearl Harbor: Égi Háború*val és legfőképp az *Underworld*del népszerűvé vált Kate Beckinsale-nek pedig bizonyos mértékig rajongójává is váltam. Ráadásul már akkor, amikor még angol mellékszereplőként, és nem hollywoodi sztárként tartották számon, egyébként ő is egész tehetségesnek tűnik, bár a színészi képességeit a régebbi kosztümös filmjeiben jobban meg tudta csillogtatni, mint mostanában akciósztárként, mindezek tetejébe még irtó jó nő is, a *Shrek 2* cikkben is említett Cameron Diaz után külsőre ő a második kedvenc színésznőm mostanság. A szerintem eléggé eltalált szereposztás mellett Stephen Sommers író-rendező személyében is garanciát láttam a *Van Helsing* film sikerére, ugyanis az ürge A *Múmia* című alkotása az Indiana Jones trilógia után a kedvenc kalandfilmem, igaz a folytatása, a még fiatalabb korosztálynak belőtt *A Múmia Visszatér* már kevésbé nyerte meg a tetszésemet.

A *Van Helsing*től tehát azt vártam, hogy legalább olyan legyen, mint *A Múmia*, ha nem jobb, sajnos pár hete, amikor a világpremierrel egy időben nálunk is vetítették a filmet, kissé csalódnom kellett. Összességében nekem azért valamennyire tetszett a film, jó volt a téma, nagyon bírtam a ruhákat (leginkább a két főhősét), a díszleteket, a sok különleges fegyvert, a remek operatőri munkát, az egész jó akciójeleneteket és *A Szövetség*ben alkalmazotthoz hasonló, enyhén steampunkos látványvilágot, ugyanakkor a kiforratlan történet, továbbá a nevetséges és nagyon gázos ellenfelek (Drakula egy vicc volt például) nagyon nem jöttek be. A viszonylag kevés helyszín is kissé lehangoló volt, és volt a filmben számos olyan adalék is, amitől majdnem a falnak mentem. Ilyen, számunkra, magyarok számára megbocsáthatatlan dolog volt például az, hogy már az 1800-as években is Romániához tartozott a film szerint Erdély. Sőt az is szegénységi és felkészületlenségi bizonyítványt állít ki az íróról, hogy a hivatalos site szerint Erdély rengeteg nép kezében volt, köztük a „magyarok” ÉS a „hungarianek” kezében is – fura, hogy a film csehországi forgatása során sem mutatott rá senki arra, hogy a két nép ugyanaz, két különböző nyelven. De a nemzeti arculcsapás mellett határozottan kiakasztott az is, hogy mennyire nem tartotta tiszteletben Sommers a legnagyobb klasszikus horror regényeket, Mary Wollstonecraft Godwin Shelley 1816-os *Frankenstein*jét, Robert Louis Stevenson 1886-os *Dr. Jeckyll* és *Mr. Hyde*-ját és Bram Stoker 1894-es *Drakulá*ját. Szerintem legalábbis, ha valaki ilyen nagy klasszikusokat dolgoz fel, ráadásul nem valami olcsó, igénytelen alkotásban, hanem egy tripla A-s mozifilmben, akkor kutya kötelessége úgy megírni a saját sztoriját, hogy az illeszkedjen a mindenki által ismert eredeti történetekhez, vagy legalább ne rúgja fel azokat száz százalékban, ami sajnos a *Van Helsing*ben bekövetkezett. Mindezek hatására a filmet a kritikusok nagyon lehúzták, sőt valószínűleg mindenhol (nem csak a fentiekkel megsértett Magyarországon) gyengébb fogadtatásra lelt, nem volt valami átütő, hatalmas siker. Sokan egyébként a negatívumok közt azt is felsorolták, hogy annak ellenére, hogy állítólagos horrorfilmről van szó, vér sincs benne (egyedül a farkasember harapások piroslanak benne nagyon enyhén), és a vámpírnők mellbimbója is nagyon határozottan köddé válik a filmben, nehogy az anyag "gyermekek csak szülői felügyelettel látogathatják" besorolást kapjon. Mint ismeretes, én sem kedvelem az ilyen dolgok kicenzúrázását, mindenesetre ezekre *A Múmia* és *A Múmia Visszatér* után már fel voltam készülve, nem lepett különösebben meg, hogy 10-12 éves gyermekekre szabták a filmet.

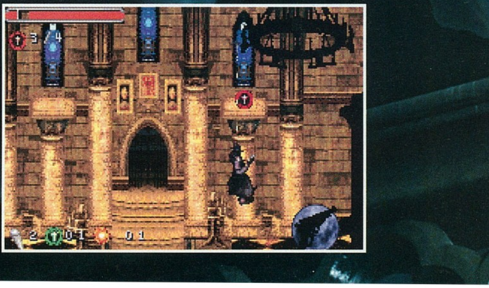


HÁT EZT AZÉRT NEM KELLETT VOLNA

Sok akciófilmből készül játékadaptáció, valószínű volt, hogy a *Van Helsing* sem kerüli el ezt a sorsot, annál is inkább, mert a játékkiadással is nagyon erősen foglalkozó Vivendi megvette a film mögött álló Universal Pictures-t, így jött létre a Vivendi Universal, a filmjogokért tehát valószínűleg a mamutcégnek fizetnie sem kellett, azok házon belül maradtak. Három gépre jelent meg pár hete játék a filmből, mindhárom mögött a Utah állambeli Saffire állt, PS2-re és X-re természetesen nagyobb 3D-s anyagot fejlesztettek, GBA-ra pedig fél év alatt egy lájtosabb 2D-st, vegyük ez utóbbit most górcső alá.

A GBA változat egy izometrikus, nem elforgatott nézőpontú, 45 fokban lenéző virtuális kamera által vett haladós verekedős játék lett, melyben kisebb, 1-2 képernyős helyszíneken kell előre haladnunk, és néhol választhatunk is, hogy merre megyünk tovább, balra, jobbra, felfele vagy lefele. Helyenként a továbbhaladáshoz, vagy legalábbis a hasznosabb erőnövelő tárgyak megszerzéséhez, le kell nyomnunk a helyszíneken egy tonna ellenfelet is (egy ideig újratermelődnek, aztán elfogynak, de ha visszamegyünk korábban már meglátogatott helyekre, mindig kezdhetjük a nulláról az újraéledt szörnyek hentelését), de rendszerint elég, ha átverekedjük magunkat a kijáratig. A megjelenítésből következően nem csak vízszintesen, de függőlegesen is mozoghatunk a helyszíneken, és így persze átlós irányokba is harcolhatunk, ahogy az ellenfelek is mindenfelől támadnak minket. Lehetőségünk van továbbá még ugrálásra is (igazán csak egy helyen szükséges ez a mozdulat, nagyon nincs kihasználva), és a hosszú, láncos fegyverünk segítségével fel is húzhatjuk magunkat különféle magaslatokra (ez sincs igazán kihasználva, három helyszínen kell csak). A *Mortal Kombat*os Scorpion vagy *SoulCalibur*os Ivy láncos fegyveréhez hasonló eszköz természetesen az ellenfelek darálására is alkalmas, e mellett még végtelen lőszeres revolverekkel, shurikenre hasonlító, el nem dobható kézi körfűrészekkel, úgynevezett Tojo Pengékkel, gázhajtású, végtelen hajtóanyaggal és lövedékkel rendelkező nyílpuskával (ez kezdetben még nincs nálunk) és szintén végtelen muníciós elektromos villámpuskával (ezt kapjuk meg legutoljára) is harcolhatunk. Természetesen a fegyverekhez hasonlóan az ellenfelek többsége is a filmből származik, harcolnunk kell töménytelen mennyiségű csontvázzal, denevérrel, lángoló fejű, villámot szóró lidérccel, fehér, női lidérccel, ronda kis gnómmal, apróbb, szárnyas lénnyel (ezek Drakula gyermekei) és nagyobb, szintén szárnyas démonnal. Ezeken túl gyakran részt kell vennünk nagyobb főnökharcokban is, Mr. Hyde-dal egyszer kell összecsapnunk, Frankenstein teremtményével szintén egyszer, Valkennel, a farkasemberrel, az óriási, életre kelt szobrokkal, a három vámpírnővel, Aleerával, Veronával és Marishkával (esetenként külön-külön is), és persze Drakula gróffal pedig többször is. A harc maga eléggé unalmas és nem is valami könnyű, a komolyabb fegyverekkel pedig elég nehéz célozni (igaz az irányítás alapban is gyenge), de a *gyökér* játékmenetet a gyűjtögetés sem fokozza igazán. Kulcsokkal és kulcs jellegű tárgyakkal egyáltalán nem találkozhatunk a játék során, csak négy különféle színű akármivel, melyek többségét a lekaszabolt ellenfelek hagyják hátra. A zöldekből negyvenet kell összeszednünk egy extra életért, a legtöbb pályán van négy vörös is, ezekből négyet kell begyűjtenünk, hogy az energiacsíkunk maximuma feljebb kússzon, a kékek az energiánkat növelik, az arany színűek pedig elvileg rejtett dolgokat nyitnak meg, de hiába szedtem össze belőlük kábé ezret, semmi sem nyílt meg nekem.







MESE A MEGKENT MINŐSÉGELLENŐRÖKRŐL

Mint a fentiekből és a képekből is látszik, a játék valami eszméletlenül félresikerült, pedig a sokak szemében bukott, szerintem azért még az élvezhetőség határain belül mozgó (mondjuk 6.5/10 pontos a Konzolos értékelés szerint) mozifilmből lehetett volna nyugodtan jó játékot is írni. A grafika valami förtelmes, mindenhol látszik, hogy gyenge konverzió és nem pixelmunka, látszanak a karakterhatárok is, sok helyen pedig csak két színbe konvertáltak háttereket, továbbá a zene is tökéletesen élvezhetetlen valami, tehát nem csak a játékmenet, de az egész kivitelezés is csapnivaló. A programozók sem voltak a helyzet magaslatán, helyszínváltásnál durván bevillan a félig frissített grafika, hogy csak egy főbenjáró, és pár perc alatt javítható hibát említsek. Szintén komoly hiba, hogy a játék nagyon kevés pályát tartalmaz, összesen 11-et, ráadásul ezek között vannak olyanok is, mint a kábé fél perces főnökharc Mr. Hyde-dal, és a két képernyős gyűjtögetés az ellenségektől mentes Szent Péter Bazilikában, az anyag tehát roppant rövid is. Csak néhány filmből kiragadott jelenethez dobtak össze a készítők egy-egy pályát gyorsan, többnyire ugyanazzal a grafikával, aztán valószínűleg lefizették a saját, a kiadó és a Nintendo minőségellenőreit is, mert ilyen gyenge cuccot épp eszű tesztész nem engedett volna ki a piacra, az tuti. Röviden, a GBA-s *Van Helsing* valami ritka félresikerült játék, javaslom, hogy mindenki kerülje el jó nagy ívben.

Credo

VAN HELSING

VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 Játékos
kódszavas mentés

✓ talán csak kate beckinsale, de a játékban ő is ronda
× minden, eszméletlenül gyökér egy játék

1 pont

MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok oda a túlbonyolított GBA-s játékokért, főleg nem ezért az agyonerőltetett 3D-s megjelenítésért, amit mostanában sajnos túl sokat látok itt a Konzol hasábjain. Szerintem a témából kiváló 2D-s platformstuffot lehetett volna csinálni – valami olyat, mint a klasszikus Castlevania volt. Azzal sem jutottak volna fel a toplisták élére, de a legalját biztosan sikerült volna elkerülni... :)

Egyszer egy szép napon, a kínai kommunista vezetés úgy döntött, hogy a Párt be fogja látni: az egyet a mamának, egyet a papának, százat a hazának elven működő gyermektermelés következtében, ha nem is a kapitalista rémképek válnak valóra, de reális esélye van a túlnépesedés problémájának. Ezért aztán csíkszemű embertársaink úgy döntöttek, hogy talán megoldást nyújthat, ha teherautókról Robin Hood módjára szórnak a nép közé, nem, nem pénzt, hanem óvszert. Meg is tették. Felkerestek egy apróbb települést – így a költség sem akkora, de a kísérlet eredményessége ugyanúgy igazolható – és ahogy a nagy könyvben meg van írva, hullott az óvszer, akár a pelyva. Másnapra az elvtársak azzal a nem kicsit érdekes felismeréssel szembesülhettek, hogy az aprócska község szinte minden gyermek lakója szép színes, hosszúkás alakú, a végén picikét csúcsos lufival rohangál. No, nem azért, mert használat után lelejmolták a faterról, hanem mert a lakosságnak fogalma sem volt, mire lehet használni egy ilyen eszközt. Tömegkommunikációs eszközökben nem igen úsznak arrafelé.

Ezt a jelenséget hívják a tömegtájékoztatás hiányának.

Egy másik eset, amikor egy magyar kereskedelmi televízió úgy dönt, hogy népszerű műsort gyárt, majd az elhatározást követően rádöbben, hogy nem olyan könnyű ma érdekes dolgokat találni a világban...

Ugyanakkor nem lehetetlen. Vegyük például a kerékpárral ugrabugrálók, az úgynevezett triálosok esetét. Egészen tetszetős, ahogy felrakják a gépet álló helyzetből egy méter magasra, meg ahogy raklapokon pattognak, de ez így önmagában ha eladható is, nem elég egy 10 perces blokkra. A megoldás? Vágjuk be a legszebb jeleneteket, és nyomjunk alá valami jó kis mesét, amitől ehetőbb az egész. „Az akár napi 14 óra gyakorlást igénylő mutatványok során elég egy rossz mozdulat, és a játékból egy életre szóló sérülés, vagy akár rosszabb is lehet." Ugye, milyen hatásos? Az viszont a t-é-n-y, hogy Magyarországon még S.E.N.K.I.N.E.K. nem sikerült maradandó sérülést beszereznie triálozás közben, napi 2 óra gyakorlással ugyanúgy megtanulható minden, továbbá ez tulajdonképp nem játék, hanem világszerte elismert és keretek között versenyeztetett sport, az lényegében senkit nem érdekel. Mert a triálosok örülnek, hogy látják magukat a tévében, a többi ember pedig, mint külsős, nem ért hozzá, így bármit bekajál a témával kapcsolatban.

És ez itt a l-é-n-y-e-g. A külsős, a benne nem élő egyén véleménye tökéletesen formálható. Ezt hívják úgy, hogy a közvélemény TUDATOS félrevezetése. Mert a dimenziók eltorzítása már hazugság. Így van ez a videojátékokkal is. Aki nem üzi, soha nem fogja megtudni miről szól. Lehet rá szitkot szórni tetszőleges mennyiségben, vagy róla action-packed „riportot" készíteni, attól még pont ugyanaz marad, ami valójában. A hitelt nem érdemlő káromlásokon pedig felül kell emelkedni. El lehet képzelni azt a torz és álszenteskedéssel masszívan átitatott jelenetet, amikor egy pap, magáról büszkén üvöltve, hogy a Harry Potterből egy sort sem olvasott, nyilvános HP könyvégetést szervezett Ausztráliában és közben azt hangoztatta, hogy maga a sátán leselkedik a gyerekekre a Rowling-könyvekből.

Azon pedig, hogy mennyit hazudnak nekünk a számunkra ismeretlen tudományokkal, sportokkal, műveltségi ismeretekkel, népekkel és napi politikával kapcsolatban, mindenki döntse el saját maga. Ha nem figyelünk oda, valóban kontroll alá kerülünk, csak nem úgy, mint a Mátrixban.

(Már azalatt vagyunk. Te pl. mindenképpen Kicsirad. Ha akarom, egy kijelöléssel és egy delete klikkel értelmetlenné tehetem az egész mondókádat. De akár értelmessé is. Mert én vagyok a Nagy Testvér, aki figyel téged! :) Martin)

SZEMELVÉNYEK EGY BAJNOK SZEMÉVEL

I

- Csak kérdezd meg.
- Alhatok nálad?
- Persze... Egy feltétellel.
- Igen?
- Üss meg.
- Mi? Üsselek meg?
- Igen üss meg. Bunyóztál már valaha?
- Nem, azt hiszem még soha.
- Mit tudhat az életről, aki még sosem bunyózott?

II

Sz*rkupac közepén is megterem a virág. Talán ez adja az élet állandó körforgását, emiatt nem lehet soha megunni. Vegyük például azt a 10 éves kislányt aki 5 órát várt Britney Spears-re a koncertje után. Adott neki szín tiszta szeretetből egy macit, egy mogyorós csokit és egy levelet, amiben angolul kéri, küldjön autogramot. Pedig az a k****g r****c csak felmászott a színpadra és tátogott a ritmushiányos zenéjére, közben rázta a nagy s*ggét meg a rövid lábait, aminél minden magyar utcasarkon látni szebbet. **(A durva: minden r****c annyit tesz, hogy rázza a nagy shaggét, mi meg pusztulunk értük. Így van ez rendjén. R)** És akkor beszól hogy Thank You Budapest. És annyira száraz az egész, annyira erőltetett baromság, hogy már érzem én is egyre mocskosabb leszek, hogy egyáltalán forgatom az agyamban. Mintha egy disznóól közepén fetrengene Britney a sz*rban meg a közönsége és húznának bele engem is. De mégis a szándék gyönyörű. Vannak még olyan dolgok, amik igazi őstől eredő érzések. Ilyen lehet például, amikor egész tinédzser korodban vágysz egy felnőtt nőre, majd huszonévesen összejössz vele. Egy valódi megtestesült álom. Vagy ha létezne egy fénykép, amin Toma András bácsi (Isten nyugosztalja) le van fényképezve az Irakba induló magyar harcosokkal. **(Zsebpénzen vett katona nem harcos. Zsoldosnak hívják. R)** Puskával a kezükben. Azt hiszem az is nagyon igazi kép lenne. Hiába, a fájdalom megmarad. Egyszer érdemes lenne filmet forgatni vagy akár lejegyezni annak a székely srácnak a gyötrelmeit, aki elindul a világban a hatalmas magyar szívével, még ha semmi mása nincs a világon. Tiszteletért kiált.

III

- Hoztam neked bonbont Jenny, de párat megettem belőle.
- Semmi baj, Forrest.

IV

Az előbb ébredtem, kint ülök egy piros '80-as évek beli Pontiac Fiero hátsó felnijén. Az egész autó hátulja szét van szedve. Ülök, és instant kávét iszom. Az előbb keltem, egy autó első ülését hátrahajtva aludtam. Kijöttem a napfényre. Mint mikor a beteg madár kijön és újra értelmet nyer az élete. Tűz a nap, két lány jön a műhelybe meg egy öregebb faszi, biztos az apjuk. **(Kis naiv... R)** Az egyik lány rám néz, és néz addig, amiből már biztosan tudom, hogy valamiért néz, nem csak úgy odapillantott. Ez jól esik, hirtelen az jut az eszembe, szinte átnyilall az agyamon, mint mikor a villám átcsap a Duna felett a felhőkön, hogy szeretkezünk a mögöttem lévő autó ülésén.

V

Egyszer beszélgettem életem első szerelmével a *Sólyom végveszélyben* filmről. Tetszett neki. Azt kérdeztem tőle: „Szerinted én mit tennék ha ledobnának a vonalak mögé és a hazámat kéne védelmeznem az ellenségtől? Gondolom, hősiesen harcolnál az utolsó csepp véredig. És te mit tennél cicám? Elbújnék valahova, és sírnék. De a hazádról lenne szó! Tomi, én lány vagyok, nem az a dolgom hogy a hazámat védjem."

VI

Hirtelen egy hang csapja meg a fülem. Apám hangja. „Tomikám, segíts ezt az autót beljebb tolni. Megyek..."

VIII

De amikor kint ültem a napon, valami mást is láttam. Egy forgószelet, levelekből. Egy forgószelet ami egy fehér zacskót vitt magával. Ahogy a szél rángatta be erőszakosan a kis játékába a szatyrot, vagy éppen a szatyor mondta a szélnek: „Én is hadd táncoljak veletek!" – sosem tudom meg. Bajnok

(Nem tudom vágjátok-e a Rózsaszín Pitbull nevű formáció zenének nem nevezhető produkcióját. Egyrészt szegénységi bizonyítvány rólunk, hogy ilyet el lehet adni, ugyanakkor egy-két sorukat érdemes megszívlelni. Ők mondtak valami olyasmit is, hogy: „Ne szívjál füvet, olyan leszel, mint én..." Ugye, ugye? Bajnokom, nem ide való ez az egész hazafiság kérdéskör. Egyébként is totál rossz úton jársz. Írj egy e-mailt, megbeszéljük. Amúgy király vagy, imádtam a leveled, de tévedésben élsz. R)

(Csak, hogy mindenki tisztán lásson. Bajnok egy régebbi 576 olvasó. Többször követett már el súlyos durvaanyázásokba torkolló ámokfutásokat az 576.hu fórumain, amiért számtalanszor ki lett tiltva. Mindig visszajött, más-más néven. Én is kaptam tőle „szépen cizellált" emaileket, aztán két nap múlva jött a bocsánatkérés. Tulajdonképpen értelmes gyerek, csak valami, egyelőre ismeretlen okból túlteng benne a hazafias érzelem, azontúl központi kérdés nála a testi erőszak, és mindezek mellett moderálni sem igen tudja magát. Mindegy, hűséges olvasó, ezért őt is megbecsüljük – most éppen úgy, hogy szinte teljes terjedelmében leközöltük írásait. Martin)



Kedves 576 csapat! Régóta olvasom újságotok, és sokat adok a véleményetekre. Anno erre támaszkodva vettem meg a Bustagroove-ot, most a Singstart. Szavaim helyett beszéljenek képeim. Kösz: Sir Tom

Szevasz! Van egy kis problémám: szükségem van a Mortal Kombat Sega MegaCD-s verziójára. Nemrég szereztem be az MK2 32X-es verzióját. Azt se tudtam, hogy létezik. Erre a verzióra csorgott a nyálam '95-óta (még mikor Mega Driveos MK2-öm volt.) Mint kitaláltad érdekel a retro. **(Ja, ezt kitaláltam, de azt nem hogyan kell nyálat csorgatni olyasvalamire, amiről az ember nem tudja, hogy létezik. Vagy látomásaid vannak? R)** Még nem vetődött fel a szerkesztőségben, hogy kéne a weblapra egy retro szekció? Emulátorok meg játékok. **(Oké, fizesd ki a jogdíjakat, babám. R)** Még reklámnak se lenne rossz, mivel kevés magyar emus oldal van, amik nagy adatbázissal rendelkeznek. 2-3 vinyó bőven elég lenne. *(Ja. Felpakolnánk a sok ezer darabos ROM gyűjteményünket, 3 nap múlva meg csődbe menne a cég a büntetésektől... Martin)* A DVD-vel kapcsolatban meg az a véleményem, hogy az első mérföldekkel jobb volt – másfél óra zenés összeállítás – ebben meg fél óra (a Half Life jó, csak már fél éve láttam a techdemót + ebben a formában soha nem jelenik meg boxra – nem fogja bírni.) **(Ha így folytatják, majd Box3-ra megjelenik... LOL R)**. Az újság továbbra is fasza. Lépek, szevasz: KILLER RICSI

(Ricsike, igen nehéz lett volna a PSE-ől olyan DVD-t csinálni, mint az E3-ról, ugyanis az egész PSE volt akkora, mint az E3-on csak a Sony stand... Martin)

Nyomom a gázt, mint a bolond, három autónyi fakabát a nyomomban, az összes gumim üresen klaffog, a motorháztető alól dől a füst, majd a Sentinel lángba borul. Tommy Vercetti az utolsó pillanatban ugrik ki a roncsból, ami több járókelőt elsodor, majd tűzgolyóvá változtat egy balszerencsés fagylaltos kocsit. *(Eddig zsír. Ezt mintha én is átéltem volna. Martin :)* Talpra ugorva egy sorozat a Coltból – az egyik rendőrautó felrobban. Baljós kattanás: a gépfegyver üres. Vazzeg! Előkapom a pisztolyt, de későn – a másik rendőrkocsi elcsapja Tommy-t, majd keresztülhajt rajta. Négyszer. A képernyőt elönti a vér...

Eh, elegem van a Vice City-ből, irány a való világ! Sütök egy kolbászos melegszendvicset, addig belövöm a TV-t. Reklám mindenütt. Szuper. Pöfögni kezd a sajt, a kolbász serceg, töltök egy pohár baracklét, irány az agysejtek módszeres pusz-

títása! Híradó. Szuper! Izraeli helikopterek rakétákat lőttek ki Ramallahban egy menekülttáborra. Nyolc palesztin meghalt, legalább húszan megsebesültek. Zokogó asszonyok, kiéhezett gyerekek, hullazsákok. Kapcs. Másik híradó. Ötös erősségű földrengés sújtotta Törökország északi részét. Véres tetemeket húznak ki a romok alól, az egyik férfinak vállból hiányzik a karja, csak néhány bőrcafat tartja. Elmegy az étvágyam, leteszem a szendvics maradékát. A sarokba barmolt 12-es számot bámulom, majd a PS2 tetején heverő DVD-tokokra téved a szemem. Vice City – 18. Silent Hill 3 – 18. The Suffering – 18.Tenchu 3 – 18. De hisz ezek csak JÁTÉKOK! Az ott meg az igazi élet, amit a sárga embléma szerint 13 éves gyerekek egyedül is nézhetnek! Ó, istenkém! Mikor lesz vége ennek a boszorkányüldözésnek? Mennyi mindent vádoltak már azzal, hogy agresszívvá, pszichopatává, antiszociálissá teszi az embereket? A rádiót. A mozit. A televíziót. A videomagnót. A szerepjátékot. Legújabban a videojátékot. Amíg a videojáték egy húsz pixelből álló űrhajót jelentett, amivel lila és sárga űrpolipokat lehetett lelövöldözni, addig csak a gyerekeket vonta el a tanulástól, a szemüket rongálta, és meggörbítette a hátukat. Amióta a monitoron fotorealisztikus „emberek" merítenek láncfűrészeket vonagló áldozatukba, azóta már a videojátékok is mást jelentenek.

1. Kiképzőprogramok tömeggyilkosoknak. Hiszen mint mindnyájan tudjuk, a videojátékok manapság annyira realisztikusak, hogy egy hétköznapi családanyából párducléptű nindzsa válhat pár óra alatt. Teljesen felesleges hónapokat eltölteni a célba lövéssel, hiszen a Splinter Cell vagy a Ghost Recon nyüstölésével mesterlövész válik a legutolsó benzinkutasból is. Az utcai ámokfutók pedig valamennyien a Need for Speed Undergroundon és a Burnouton gyakorolnak, mielőtt kirontanának a péntek délutáni csúcsforgalomba.

2. Tudatbefolyásoló drogok. John Smith tisztességes, jóravaló állampolgár volt, amíg bele nem merült a játékok hátborzongató világába. Tucatszám irtotta a virtuális terroristákat, gengsztereket és idegen lényeket – és nem vette észre, hogy egyre mélyebbre csúszik a lejtőn. Végül eljött a nap, mikor JOHN SMITH MÁR NEM TUDTA MEGKÜLÖNBÖZTETNI A KITALÁCIÓT A VALÓSÁGTÓL! (A háttérben fenyegetően felhangzik a Cápa zenéje). Fogta félautomata Springfieldjét, bement a munkahelyére és megölte nyolc munkatársát, majd magával is végzett. Hogy Mr. Smith hátrányos helyzetű családból származott, a szülei kínozták és szexuálisan zaklatták, az iskolában ő volt a legrosszabb tanuló, sohasem volt nővel kapcsolata, a munkahelyén örökös gúnyolódás céltáblája volt, a katonaságtól pszichológiai alkalmatlanság miatt eltanácsolták, folyamatos pszichiátriai megfigyelés alatt állt, és a háza pincéjében óriási fegyverarzenált halmozott fel, ezeknek az égvilágon semmi közük sincs a bűntényhez. Ezzel szemben a rendőrség Mr. Smith számítógépén olyan szélsőségesen erőszakos játékokat talált, mint a Postal 2, a Counter-Strike, vagy a Serious Sam (videó bevágások a fenti játékok legerőszakosabb jeleneteiből). A bíróság vádat emelt a játékok kiadói ellen, de a kiadók jogi képviselői elutasítják, hogy bármi köze lenne az általuk terjesztett (és szakértő pszichológusok által egyöntetűen súlyos jellemtorzulásokat okozó) játékoknak a nyolc ártatlanul kioltott élethez.

3. A drognál is súlyosabb függőséget okoznak. Legfőképpen az internetes sokszereplős hálózati játékok. Megszámlálhatatlanul nagy azoknak a fiataloknak a száma, akik éhen haltak, kiszáradtak, ön-, vagy tömeggyilkosok lettek a játékok miatt...

Nem bírom tovább. Mindegy, melyik csapot nyitom ki, ömlik a sz*r mindenhonnan. Mikor jutunk el oda, hogy – Görögországhoz hasonlóan – minden videojáték be lesz tiltva? Inkvizítorok járják majd az utcákat, és minden mobiltelefont átvizsgálnak Snake és Aknakereső után kutatva. Feketeruhás S.W.A.T. kommandósok csapnak le az éjszaka közepén, high-tech játékdetektorokkal fésülve át a számítógépeket. Vasárnap délután családi programként úthengeres konzol- és játékzúzást tartanak, ami után a családok páncélozott autójukban hazasietnek otthonuk biztonságába. Hiszen este nyolckor kezdődik a Menekülő Ember valóságshow! Legutóbb az a spiné már MAJDNEM átjutott a Három Láncfűrészes Fivéren. De csak majdnem...

Este van. 2018 február 21-e. Arthur Scheisskopf szenátor furcsa zajra és sikoltozásra ébred. Kinéz az utcára – de csak pár kölyök gyújtogatja már megint a hajléktalanokat. Beleborzong a gondolatba: mi lenne a világgal, ha pár évvel ezelőtt nem tiltják be a videojátékokat? Talán már egyetlen ember sem élne a földön. Scheisskopf szenátor visszafekszik, és hirtelen beléhasít a rémület. Hisz a világ erőszakosabb, mint valaha – pedig a videojátékok már tíz éve be vannak tiltva! De hisz ez azt jelenti... Nem, az nem lehet! Scheisskopf a fal felé fordul, és a fejére húzza a takarót, hogy ne halljon semmit abból, ami odakint zajlik... Gobbo

Ui: gyerekek, a fenti irományom is bizonyítja: A DROG KÁROS! :-)

(Károsnak káros, de legalább jól látod az összefüggéseket ;-) Megfogtad a lényeget, barátom. R)

(Öcsém, ezen az íráson durva jót szórakoztam. Komolyan, a Csevegő a kedvenc rovatom a Konzolban! ;) Mondjuk én már csak nevetek ezen a „videojátékok hatása a gyerekekre" témán. Meghívtak az utóbbi időben vagy 3 TV műsorba, hogy „szakértsek" – egyből lemondtam mindegyiket. Vicc az egész. Még, hogy a játékoktól erőszakos lesz az ember...Nevetséges! Kicsirad, azonnal gyere ide, a zanyád úristenit, kitaposom abeledet te szemét kölök, mégeccer a szájadra veszela Fecsegőben, ezt a rohadt kéthetes pelyhes kismacskát meg vigyétek innen, mert agyoncsapom, már megint mit üvölt az a 4 hónapos gyerek a szomszédban, átmegyek és kinyírom a zegész családot... :) Martin)

Helló! Szia! Lenne egy olyan kérdésem, hogy Xbox-ba tudtok-e jobb DVD olvasót

tenni, mert az én konzolomban lévő DVD-ROM kicsit töredezetten olvassa a DVD lemezeket! Megoldható-e a problémám amire keresem a választ? És ha ezt lehet kezelni, akkor mennyibe csináljátok? Köszi mindent! Marcos007 **(Megoldható. Játékonként 16-18 ezer forint, és még a DVD-ROM-odat sem kell kicserélni. R)**

(Hülye vagy te Kicsirad, nem kell rögtön gyanusítani. :) Mi ilyen átalakítást nem csinálunk Marcos, de szerintem bármelyik ismertebb „magán" konzolszervizben megcsinálják neked. Az ár attól függ, hogy milyen DVD olvasót veszel – normális Panákat már 20 ezer körül simán adnak bármelyik PC alkatrész kereskedésben + a beszerelés. Martin)

Hácsinzon gyerekek! What's up? Mindig is késztetést éreztem arra, hogy írjak és szerintem ezzel valamennyien így vagyunk, kik eme lapot olvassuk! Egy átlagát véve ízlésemnek: JÓ AZ ÚJSÁG! Néha gyenge a felhozatal, bár tudom, hogy ez nem a ti hibátok, hanem a kiadóké, akik sajnos sok esetben kiadják a kiadhatatlant. A Konzolt rendelésre kapom, de néha megesik, hogy megveszem a konkurenciát. A DVD-s lapok marha drágák, viszont a játéktesztek alapján az ember könnyebben vásárol meg valamit. Én nem várom el, és szerintem ezzel legtöbben így vagyunk, hogy legyen DVD. Mindettől függetlenül ti vagytok a legjobbak, ezt bizonyítja, hogy csak a Konzolt rendeltem, rendelem és fogom rendelni, amíg lap ez a lap! Szerintem a rajongók velem együtt hónapról hónapra alig bírják kivárni az újabb szám megjelenését! A legtöbb teszt jó és tetszenek az időnként megjelenő kisebb-nagyobb újítások. Az ár is korrekt, havi 8 kilót mindenképp megér, de még jobb, ha megrendeli az ember. Ennek csak az a hátránya, hogy mielőtt megérkezik, napokkal korábban már látom az újságárusoknál. **(Ez egy vicces helyzet. A Hírker gyorsabban dolgozik, mivel érdeke a bevétel. A Posta tesz mindenre, mivel állami cég, így lassabban mennek a dolgaik. Egyébként a vidékiek felkészülhetnek, hogy a különbség tovább növekszik a Posta üzletpolitikai hülyeségeinek köszönhetően. Azt meg elhihetitek, hogy nem mi küldjük később az előfizusoknak a lapot. R)** Ilyenkor rátapadok a bódéra és percekig elemezgetem a címlapot! Említettem már, hogy a legtöbb teszt jó, de sok esetben lehúztok játékokat és néha-néha található egy-egy szarvashiba is! Ezeken kívül semmi komoly hibát nem találtam az újságban, ez a favorit. Egy újság mind felett! **(Húha. R)** Kedvenc játékaim: [populáris címek hosszas felsorolása]. Most inkább arról írok, hogy ezek a játékok 10-12 óra alatt végigjátszhatók, ráadásul nem csak egy fajtával szeret játszani az ember. Tehát az lenne a kérdésem, hogy ki tudja ezeket megvenni eredeti formájukban? Egy új játék 14.000 forintnál kezdődik! **(Egyszer egy online chat alkalmával közvetve megkérdeztem Pierrot-t – aki zenei szösszenetei mellett hardcore gamer hírében is áll –, mit gondol a kopizgatásról. A válasz az volt, hogy mindig, minden körülmények között elutasítja, söt elítéli. Mert ha nincs rá pénze, lehet, hogy csorog rá a nyála, de nem lopja el a csokit a közértből. Egyrészt igaza volt, másrészt viszont... Ti is érzitek a dolog pikáns mivoltát: ha az angol királynő beszél nekem a koldulásról, lehet, hogy meghallgatom, de soha nem lesz hiteles az álláspontja. R)** Visszatérve a PC-s táborhoz! Úgy negyedévente be szoktam vinni a gépemet a munkahelyemre, ahol PC-sek fikáznak, ugyanakkor nem tudom leszakítani őket a kontrollerről! Mindig szidják a „konzolos irányítást", de a konzolos játékokért megőrülnek! Azt nem veszik észre, hogy csak a grafikához, amit egy PS2 nyújt egy PC-snek legalább 30K-s vidkártya kell és stb. **(Stinger mesterrel egyeztettünk a múltkor, hogy bizony mindkettőnk életében előfordult már, hogy videokártyáért indultunk el a boltba, aztán konzollal tértünk haza. R)** Egyébként meg lesz*rom kinek mije van és ki mit szid! Nálam a szórakozás számít, amit a PS2-m teljes mértékben megad. Várom már a PS3-mat, remélem király lesz. Nagyjából ennyi lett volna a közlésem. Üdvözlök mindenkit! Jó nyaralást! Respect and peace! Ease

(Minek várod a PS3-at? Ott a PS2, zsírabbnál-zsírabb stuffok vannak rá, és a java még csak most jön! Vagy ott az Xbox...Aszonta' a nagyapám: „Aki sokat válogat, annak a végén semmi sem marad!" Martin)

Hello stáb! Egy tavaly történt esetet szeretnék közzé tenni, a játékok és az agresszió összefonódásával kapcsolatban. Múlt év nyarán két év konzolmentesség után megvettem egy PS2-t. Gyerünk felhajtani barátokat, ismerősöket, játékok beszerzése céljából. Beszereztem 1-2 játékot, leültem játszani és vártam a csodát. Nem jött. Valahogy nem olyan érzés volt már, mint régen, amikor másnap reggelig tudtuk nyüstölni a gépet egymás kezéből kikapkodva a joy-t. Együtt kipörgetni a Drivert **(Szintén kontoller a TV-ben effektus az utolsó küldetés! R)** vagy a Resident akármelyik részét. Jó bulik voltak. Most összeültünk, elkezdtünk játszani, de valahogy két órával később már ki volt kapcsolva a gép és inkább dumáltunk vagy kártyáztunk (esetleg némi vörösborral megdobtuk a hangulatot). Egyetlen kivétel a Prince of Persia volt. **(Na látod. Ha van kivétel, már megérte. R)** Élvezet volt játszani, jók voltak a logikai részek, jó volt a harc és mindennek a tetejébe a szemnek is balzsam volt a grafika. De sajnos kipörgettük 2 éjszaka alatt, az eredetit (az első részt) meg valahogy nem sikerült behozni rajta **(Az sem hosszabb egy egyéjszakás kalandnál. R)** Azóta került hozzám pár játék, de leginkább egy DVD-lejátszós PS1-et vettem, mert mostanában szinte többet van benne PS1-es játék, mint PS2-es. Visszatérve az eredeti témára, az agresszió sajnos sokszor velejárója a játékélménynek, amelyet sokszor meggyilkol a felesleges idegeskedés. Gondolom majdnem mindenkivel előfordult már, hogy egy hajszál válassza el attól, hogy a képernyőjébe hajítsa a kontrollert és élvezettel figyelje, ahogy a joy a képernyőn belül fityeg. Vagy a gépet élére állítva 11-es gyanánt megcélozni az ablak jobb felső pipáját. Az ilyen és ehhez hasonló gondolatok meglétéért a programozókat terheli a felelősség. Miért van az, hogy egy Metal Gear-ben nem jönnek elő ezek a tünetek? **(Mert easy fokozaton játszol :-) R)** A válasz egyértelmű, az ember észreveszi, hogy nem a gép csalt, hanem saját maga nyomta rosszkor a megfelelő gombot és ezért nekiugrik újra és újra és tudja, hogy csak akkor fogja elveszíteni az aktuális harcot, ha ő maga elszúr valamit. Úgy gondolom, ennek inkább az ellenpéldájával találkozunk a legtöbbször. [...] Épp nálam volt az irányítás. A sokadik halálnál már földhöz vágtam párszor a kontrollert, ütöttem a kanapé háttámláját, kiabáltam, köpködtem a programozókra, amikor DURR! K*rva nagyot ütöttem az általam kiszivacsozottnak tartott karfára. Nem volt az annyira kiszivacsozva, mint gondoltam. Reccsenés, zsibbadás, enyhe megszédülés. Kézfejem kétszeresére dagadt egy percen belül. Másnap meló, hátha tudok vele dolgozni. Rohadtul nem ment. Felöltözni is alig bírtam. Annyi értelme volt, hogy bementem, hogy bedobtam egy falsot, miszerint munkába menet történt a baleset a kezemmel, hogy rácsapódott a kapu, ezért 100%-os táppénzre mentem. Két hónapig nem tudtam magammal semmit kezdeni a gipsz miatt. Sóher voltam, mivel a két hónappal ezelőtt vett gép kimerítette az anyagi forrásaimat. Lakásfestés-mázoláshoz még nem tudtam mozdulni, bal kézzel meg olyan béna vagyok, hogy egy pemzli is kipereg a kezemből. Tehát menni nem tudtam sehova, értelmeset nem tudtam csinálni. Dögunalom. Azért írtam le, hogy aki tud, okuljon más bajából és ne kövesse el ezt a hibát, mert vagy anyagi kárt szenved (új kontroller, stb), vagy saját magában tesz kárt, ami még rosszabb. Az újság király, nem tömjénezlek titeket. Az éppen elég dicséret, hogy akkor is vettem a lapot, amikor nem volt gépem, és akkor is vettem volna, ha hat éven át nem lett volna gépem! Cool-túra rulez! Zion

(Kb. egy hete felhúzott a kedvesem, erre nagy hévvel belevertem egyet a szobaajtó üvegébe, először semmi, aztán melegség, a jobb csuklóm belsején 5 centis vágás, az oldalán egy 3 centis, benne áll egy jó 12 centis üvegdarab. Átszúrta, mint a filmekben. KETTŐ centire az ütőeremtől. Nem hittem a szememnek. Ömlik a vér, majdnem elájultam, nyomókötés, orvoshoz persze nem mentem, egy hétig majd' meghaltam a fájdalomtól. Viszont durva hamar begyógyult. Az egyik haverom rosszabbul járt – neki kicsit kacska lett a keze... Okuljatok belőle. Soha ne verjetek bele üvegbe. Ja, és szeretném, ha erről is csinálnának egy TV műsort: „A barátnők káros hatása a gamerekre..." :) Martin)

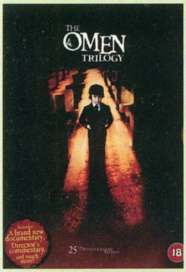
Szasztok! Gondoltam firkantok valami írást a Konzolba, mert kezd elszabadulni a pokol. Ja, és botrány, ami a Csevegőben megy! 1. Nagyon gyökér emberek írnak be! **(Szküzémoá, hogy ezt mondom, de ebben a hónapban te vagy a mélypont. R)** *(Utánad, Kicsirad. Martin :)* Mi van veletek? Miért kell fikázni a lapot? Ha tetszik egy játék vedd meg, és kit érdekelnek a többiek? Megjelent a Colin 3 és nem kapott 9-et. Na és akkor mi van? Két hónapig arról szólt a Csevegő, hogy CM3 így meg úgy, blabla. **(Mikori keltezésű ez a levél? Big Poppa, hát két éves levéllel szívatsz? :-) R)** Nyugodjatok le, mert rátok küldöm a 47-est! 2. Tököm tele van azzal, hogy minden napilapban azt olvasom, hogy be akarják tiltani a videojátékokat. **(Ecsém... Honnan gyütt ez a levél? Valami embargós országból, vagy mi van? R)** Miért? A videojátékok a szórakozásra vannak és pont azért, hogy ott éljük ki a pszichopata vágyainkat. 3. Mit érdekel ennyire a konzolháború mindenkit? **(Akkor ezt most nyesem. Minden áldott hónapban előhozzátok a konzolháborút olyan címen, hogy senkit nem érdekel, aztán három oldalon át erről beszéltek. Én is unom. Ebben a hónapban kihagyjuk! R)** 4. A konzolok jobbak, mint a PC. A PC gagyi. **(Hmm... Hová is lett az ollóm? R)** Végül a szokásos az újság király szöveg, meg hogy szeretnék gratulálni az összes tesztelőnek, stb. És végül a Csevegő történetében először szeretnék köszönetet mondani Renátának **(Mondom, hogy nem egy Csevegőt olvasunk... R)**, Martin titkárnőjének, hogy ilyen hűen kitart mellette. **(Na így, ebben a titkárnő kontextusban valóban te vagy az első. Szerintem ebből harcászat lesz. R)** *(Tördelő-grafikus az a titkárnő, de mindegy. Martin)* Na tsá! L.G.

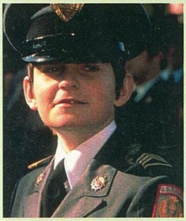
No akkor zárjuk a boltot és még a Big Poppának is marad hely az okosságaira. Amit hiányoltam a múlt hónapban, részben pótolta Zion testvér. A mondanivalóm az lenne, hogy egy gém sem idézheti elő a saját magatokból állatot csináló magatartást. Kicsit siska az, aki ugrál a kontrolleren, vagy pofozgatja a fotelt a popó alatt. A játékoknak nem funkciója az „áldozati bárány" tulajdonság, de nagyon is az a szórakoztatás. Ha valaki ezen éli ki a felgyülemlett agresszióját, az kicsikét hézagos lelki élettel rendelkezik. Persze belefér egy-egy hangosabb „hogyazajóédes", de hogy törni-zúzni néhány poligon kedvéért... Végül annak, aki nem jött rá: két hónapja a TV valóban az enyém volt, de NEM gémelés közben pusztult el. Csókolok mindenkit, mondjatok értem egy imát, mert dőlnek a vizsgák a nyakamba. Találkozunk legközelebb kipihentebb és napbarnítottabb formában!

(Na akkor ennyit ennek a Kicsirad nevű jóembernek a szavahihetőségéről...Kontrollereket eldobni, irány ki a szabadba. Martin :)

FILM (VHS + DVD)

Ómen Trilógia
Színes amerikai horror / thriller (1976-1978-1981)







Egy klasszikus *alapműről* van szó, ez vitán felül áll. Gondolkoztam, hogy csak az első rész legyen-e bemutatva, vagy mind a három, de végül utóbbi mellett döntöttem.
Az Ómen filmeket leginkább azok ismerik, akik érdeklődnek az okkultizmus, a természetfölötti témák iránt, vagy egyszerűen csak szeretik a horrorfilmeket és a thrillereket. Ezt *gondolhatnánk*... Mégis többen hallottak róla, többen látták, mint azt elsőre saccolnánk. Sokan azt mondanák, ez az első résznek köszönhető, ami nagy port kavart '76-ban. Tény, hogy az ismert rendező (*Richard Donner* – Kojak, Petrocelli, Superman, Sólyomasszony, Halálos fegyver) hatalmasat alkotott, amikor David Seltzer regényéből filmvászonra vitte a jelenben megszületett Antikrisztus sztoriját.
A fiú története ez, akit egy sakál szült, de valaki jó kezekbe helyezte őt. A nevelőszülők (Gregory Peck, Lee Remick) gondját viselik a srácnak, akit már a kezdetektől furcsa jelenségek kísérnek. A házőrző gyilkolni is képes lenne érte... ha valami veszély fenyegeti, szinte rögtön baleset éri azt, aki megsejti titkát és az életére tör. Végül egy paptól tudja meg a Thorn család, hogy kit is vettek magukhoz, de akkor már késő. A gyorsan fejlődő gyermek ereje túl nagy ahhoz, hogy megállítsák.
Ez a kezdet. Talán szimpla horror is lehetne sátánista köntösben, de több ennél. Egy *filmklasszikus*. Nem véletlenül szerepelnek benne ekkora nevek, és nem véletlen, hogy a '77-es év legjobb filmzenéjének (Jerry Goldsmith szerezte mindhárom rész muzsikáját) járó Oscar díjat ez az alkotás vitte el. Ugyanolyan hátborzongató, mint maga a mozi. A folytatásban a kis Damien kamasszá cseperedik, és a katonai iskolában tanulja az élethez szükséges tapasztalatokat. Más az író (Harvey Bernhard), más a rendező (Don Taylor), de a történet fonala nem vész el, remekül folytatódik. Damien lassan kezd tudatára ébredni annak, ki is ő valójában. Ereje korábban csak véletlenszerűen jött elő veszély esetén, de most már megtanulja irányítani azt. A terv pedig készen áll. Nincs más teendő, mint megszerezni a nagybácsi kezeiben lévő mamutvállalatot, ami mindig is a Thorn családhoz tartozott. Így kiépítheti birodalmát, ami a világ végét is jelenti egyben. Ez egyébként a három rész közül talán a leggyengébb, de ezen nem azt kell érteni, hogy rossz... hanem inkább azt, hogy nem annyira ZSENIÁLIS, mint a másik kettő. A főszerepeket természetesen nagy nevek játsszák (William Holden, Lee Grant) itt is. A harmadik rész a végkifejlet. A 33 éves Damien legalább akkora hatalommal rendelkezik, mint az elnök, csak neki nincs meg ez a címe. Természetesen pont az a célja, hogy megszerezze magának. Ezért átköltözik Angliába, ahol nagykövet lehet, ami sikerrel indíthatja majd a választásokon. Nem elhanyagolható szempont azonban az sem, hogy Jézus második eljövetele is ott következik be a prófécia szerint, amit természetesen meg kell akadályoznia az Antikrisztusnak. Lassan, lépésről-lépésre haladva hajtja végre ambiciózus tervét a Sátán fia, aki nem ismer kegyelmet senki számára, aki akadályozni akarja őt a beteljesülésben. Eközben pár pap is keresni kezdi, mivel ráleltek Megiddo hét tőrére, ami az egyetlen fegyver lehet a legifjabb Thorn ellen. Damien szerepében Sam Neill játszik, aki bizonyított nekünk már elégszer (Zongoralecke, Halálhajó, Jurassic Park, Az őrület torkában), természetesen itt is lenyűgöző az alakítása. A történetet Andrew Birkin írta, a rendezői széket pedig Graham Baker foglalta el. Ennyi, ha nagyon tömörek akarunk lenni. Sokan az első részt tartják a legfőbb alkotásnak a három rész közül, de vannak, akik inkább a harmadikra esküsznek. Utóbbiak közé tartozom én is, hiszen amíg a legelső epizód valóban korszakalkotó volt, de mégis a félelemre épített, addig a befejező mű a filozófiát vette célba. Filmben ennyi magvas gondolatot még nem hallhattunk a gonosz szerepének bemutatására („A legtöbben összekeverik a gonoszt a saját kis perverzióikkal. Az igazi gonosz olyan tiszta, mint az ártatlanság."), mint itt. Sam zseniálisan formálja a siker küszöbén álló Antikrisztust, aki nem úgy jelenik meg előttünk, mint ahogy azt várnánk a keresztény rémisztgetések alapján. Teljesen logikus és érthető a viselkedése minden szempontból. Nem gyilkos, aki az élvezetért végez másokkal. Egyszerűen nem hagyja, hogy mások eltapossák, hogy füstbe menjen mindaz, amiért már régóta küzd. A hatalma pedig megvan a megtorláshoz. Mindenkinek ajánlatos megnézni ezt a három műremeket, ha egy kellemeset akar borzongani, vagy ha meg akarja ismerni a gonosz igazi arcát, illetve érdekli az okkultizmus. Ez egy alapmű. (Van még egy negyedik epizód is, ami nem kapcsolódik a sztorihoz, és minőségben is alulmarad a korábbi részekkel szemben, ezért ezt nem is említettem.)

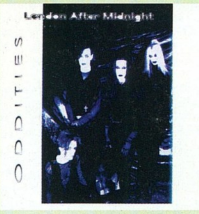
A trilógia megjelent kis hazánkban DVD formátumban is, méghozzá díszdobozos változatban, filmelőzetesekkel, kommentárokkal, interjúkkal, Surround hangzással, angol nyelven, magyar felirattal. (Még én is megveszem, pedig nekem megvan mindhárom rész eredeti kiadású VHS-en, KIVÁLÓ minőségben!)

Egyetlen negatívumot tudnék felhozni, méghozzá a harmadik rész befejezését, ami számomra elég giccses lett. Mintha az író teljesen hirtelen átment volna gondolkodó filozófusból elvakult hívőbe... vagy mintha egyszerűen megvette volna az egyház az utolsó képkockákat a propaganda kedvéért. Nem teljesen értem, de az összképet még ez sem ronthatja el. Ez tényleg egy filmklasszikus.

ZENE:

London After Midnight: Selected Scenes From the End of the World / Psycho Magnet (Újrakiadások)
Trisol Music, 2003







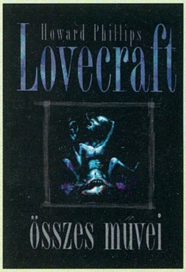


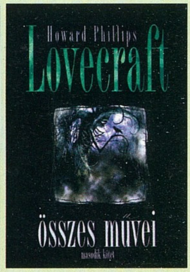
Nem volt nehéz zenekart választanom, mivel az 1990-bwn alakult **LAM** egyike azoknak a bandáknak, amiket igen nehéz bárkihez is hasonlítani. Egyedi stílusuk megkülönbözteti őket a többi Dark-Gothic együttestől, bár leginkább ezekbe a zenei irányzatokba szokták besorolni őket. Muzsikájukban azonban az említettek mellett lehet találni némi '80-as évekbeli Wave hatást is, de az alternatív rock is felfedezhető benne, ha jobban odafigyelünk. Ezekből tevődik össze a zenéjük, azonban egyik műfajhoz sem sorolható be... ismétlem: *nagyon egyedi stílusuk van.*
Ami a legfontosabb náluk, az a minőség előadásmód. Az énekes (Sean Brennan) által alapított zenekar nem azok közé a bandák közé tartozik, amik folyamatosan rivaldafényben csillognak, és évente adják ki a keveset változó, de populáris, emészthető albumaikat. Bár már tizenhárom éve léteznek, mégis csak két (!) albumuk jelent meg idáig. Idejük nagy részét koncertezéssel töltik, számokat csak akkor írnak, amikor tényleg olyan ötlet merül fel, ami valóban használható. Olyan nagy bandákkal koncerteztek már hatalmas közönség és teltház előtt, mint a Cure. Bár amerikaiak, az európai magazinok címlapokon jelentették meg őket, ami elég nagy dolog, és csak olyanok voltak képesek erre, mint a Metallica, vagy a Nine Inch Nails. *Igazi kult banda.* Színpadias megjelenésük igazi élmény a koncertjeiken. Ugyan úgy néznek ki, mint valami agyonfestett, ratyi, traveszti banda az Angyal bárból, de ezt el lehet nekik nézni. Hatalmas pókhálók, ódon csillárok díszítik a fellépéseiket, a rajongók pedig teljes extázisba esnek, amikor a frontember Sean nekiáll énekelni. Ő egyébként a kedvencei között olyan neveket szeret emlegetni, mint Iggy Pop, David Bowie, vagy a Doors. Ha úgy gondolja, hát legyen.
Első nagy albumuk, a *Selected Scenes*... még '92-ben jelent meg hagyományos kazettán, ennek első CD változata '95-ben jött ki. Igazi „slágereket" nem lehet kiemelni róla, mivel szinte minden daluk TÖKÉLETES. Egyedi, nagyon sötét hangulattal rendelkeznek, legyen szó a gyönyörű Sacrifice nótáról, a dühös Revenge dalról, vagy a perverz Your Best Nightmare szerzeményről. A kettes számozású *Psycho*... '95-ben jött ki kazettán, majd '96-ban CD-n. Ezen még magasabbra emelték a mércét. Ha meg kellene mondanom, hogy melyik jobb, a zseniális Kiss, a teljesen beteges Bondage Song, vagy a borult Where Good Girls Go to Die, akkor nagyon nagy gondban lennék. Nem lehet külön kiemelni egyiket sem, mert mindegyik úgy jó, ahogy van. Hiszen zenéjük mentes minden erőltetettségtől, önmagukat adják benne, és szövegeik is teljesen egyediek... komolyan mondom: *betegesek*. Érdemes elolvasni mindegyiket, mert nem mindennapi élménnyel lehetünk gazdagabbak.
A CD-k ebben az évben újra kijöttek a német *Trisol* jóvoltából, akik voltak olyan rendesek, hogy pár remixet, kiadatlan nótát, koncertfelvételt is elhelyeztek a korongokon, sőt, a '96-ban megjelent *Oddities* EP számait is feltették rájuk, így már azt sem kell külön megvenni. A borítók újra lettek tervezve, a hang fel lett javítva, ajándékba pedig még kis posztereket is kapunk. Ezeket a lemezeket, valamint a pár klipet tartalmazó '96-os *megjelenésű Innocence Lost* VHS-t meg lehet rendelni a lentebb található industrial jellegű internetes áruház címen, de a zenekar honlapján (szintén lejjebb) is találni rendelhető érdekességeket (kitűzőtől kezdve a pólókon át a legérdekesebb „tartozékokig"), de itt rengeteg információt is lelhettek a zenekarral kapcsolatban. Aki azonban fél a „vakon rendeléstől", az próbálja beszerezni a Beauty In Darkness válogatás DVD ötödik részét, amin az abszolút kedvenc Kiss is helyet kapott olyan nagyágyúk mellett, mint a Lacrimosa, az Atrocity, az Amorphis, vagy az In Flames.
Szerintem mindenki nézzen utána a bandának, aki szereti a sötét hangulatú zenéket, és hajlandó megismerkedni valami újjal, valami egyedivel... Megéri! Bár koncerten nem láthatjuk őket a közeljövőben (utoljára Mexikóban turnéztak), azért van egy örömhírem is, amennyiben valakit érdekel: előreláthatólag 2004-ben jelenik meg a LAM harmadik albuma, méghozzá *Violent Acts of Beauty* címmel.

Zenekar weblapja: www.londonaftermidnight.com
Rendelés: www.industrial-music.com

KÖNYV

Howard Phillips Lovecraft Összes Művei 1-3
Szukits Könyvek 2001; 2003; 200?. 416 oldal; 572 oldal; ? oldal





Lovecraft egy *igen különleges* művész. Az 1890-ben született, majd viszonylag fiatalon, 47 évesen elhunyt író életében szinte semmilyen elismerést nem kapott. Bár alkotásai ilyen-olyan magazinokban megjelentek, az igazi sikerek halála után érkeztek el. Elmondható, hogy a *jelenlegi horror műfaj legnagyobbjaira mind hatással volt munkássága.*

Összetett személyisége letette névjegyét a műveire is, amiket ránk hagyott. A rendkívül sokat betegeskedő fiatalember egyszerre volt romantikus, ókonzervatív, valamint (sajnos) rasszista. Ellenezte a modern világ tudományosságát, amivel teljes mellszélességgel szemben állította a naturalisztikus gondolkodásmódot. Vissza a természethez... Stílusa igen sokrétű volt, de tisztán kivehető benne Poe, valamint Bierce csodálatosan szerteágazó hagyatéka, amivel kiemelkedett a '20-as, '30-as évek amerikai irodalmából. Azonban ez nem is csoda, mivel származása, életszemlélete inkább húzott Anglia felé. Ezzel kapcsolatos szélsőséges megnyilvánulásairól is híres volt, például érdemes megemlíteni azt, amikor a Függetlenség napján egy Washington emlékmű előtt nyilvánosan éltetni kezdte a brit birodalmat és a királyt. :)

De emlékezzünk meg műveiről is. Általánosságban első személyű elbeszélést alkalmazott, aminek segítségével az olvasó jobban bele tudja élni magát történeteibe. Ez utóbbiak többnyire **gótikus/romantikus elemek** felvonultatásával mutatnak be egy idegen világot, vagy éppen létező világunk elidegenedését. Az igazi félelemérzetet úgy tudta elérni, hogy nem írja körül részletesen a lényeket, vagy az egyéb, olvasót elrettentő pillanatokat, hanem ezek megalkotását ránk bízza. *Így oda tudjuk képzelni magunknak legszörnyűségesebb rémálmainkat.* Nevéhez fűződik a Necronomicon, valamint a Cthulhu mítosz is. Előbbiről azóta sem eldöntött, hogy Lovecraft előtt is létezett már, vagy csak az író rendkívül jó fantáziájának szüleménye. Bár rengeteget lehetne erről a rendkívüli emberről írni, sajnos ahhoz oldalak kellenének... annak pedig én hiányában vagyok.

Zárásként csak ajánlani tudom mindenkinek a Szukits által kiadott gyűjteményt, ami részletesen foglalja össze a Mester munkásságát... amiből novellái, prózakölteményei mellett még jegyzetei, tanulmányai sem maradhattak ki. Az első két kötet már kapható egy ideje, a harmadik pedig már készülőben. Aki tudni akarja, hogy mi az igazi félelem, vagy aki kedveli a gótikus irodalmat, illetve kíváncsi rá, ki volt a legnagyobb hatással (Edgar Allan Poe mellett természetesen) korunk horror szerzőire (vagy a cikk írójára), az szaladjon el egy példányért, mert a valóban igényes gyűjtemény megéri a rá fordított pénzt!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft
Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot
+ tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

E3 CSECSEBECSE NYEREMÉNYEK





Az idén sem tartjuk meg azt a sok cuccot, amit az E3-ról hazacipeltünk! Tíz komoly ajándékcsomagot állítottunk össze, kb. azonos értékű tartalommal. Mindegyikben biztosan van egy póló, egy teljes verziós, PAL-os PS2 DVD játék, és két darab PS2 demo DVD (ezek NTSC-sek, ezért csak amerikai vagy tuningolt gépeken futnak). Ezeken kívül lehet még bennük FFVIII figura, GBA SP fülhallgató, matrica, toll, kulcstartó és képregény.





Ha nyerni akarsz, a következő egyszerű kérdésre kell július 7-ig válaszolnod írásban vagy e-mailen (Comgame 576 Kft. Bp. Pf.: 24, 576konzol@576.hu):

Ki az az öt 576-os bandita, akik közreműködtek az idei E3 tudósítás és összefoglaló összehegesztésében?













